軟體世界

Magazine

PC CHAMP

SO… MAGAZINE MONTHLY

1997 1+1>2？

新春超值號

軟體世界 開春雜誌
單期2冊總計400餘頁
還有.....誰說
1+1永遠等於
2

神秘
內附'97年開春
超值大禮...

古墓奇兵 TOMB RAIDER

全省電腦經銷商・書局均售 台灣NT＄199 香港HK＄65 馬來西亞RM＄25

本尊站http://www.soft-world.com/ 分身站http://www.soft-world.com.tw/ 全新發光

伽利略語音數據機
一步登天

Netscape Navigator™ 中文版
四通八達

Galileo
V.34+33600bps
Voice/Fax/Data
超級伽利略
全功能語音數據機

買 Galileo 33600 伽利略語音數據機
送 國際中文完整版 Netscape Navigator™ 3.X
WWW超強瀏覽器

隨機附贈：
*CHEYNNE BITWARE六合一語音傳真通訊軟體
（適用WINDOWS 3.1/95）
*最佳中文通訊軟體BBCALLER FOR WINDOWS版。
*天眼E-Z VIEW遠端搖控軟體。
*超級NEXT BBS站免費立即上站〔伽利略專屬會員〕
*HINET三個月優惠，第一個月不限時數免費。
〔含INTERNET兩小時訓練課程〕
*免費上線SEEDNET 10小時

本產品經由美國Netscape公司
台灣總代理精業股份有限公司
合法獨家授權。仿冒必究。

總代理：
明恒股份有限公司
TEL:753-0951 FAX:769-3832

中南區代理：
穎龍科技有限公司
台中TEL：〔04〕242-1603
FAX：〔04〕242-1535
高雄TEL：〔07〕323-2085
FAX：〔07〕321-2309

木柵之狼、割喉之狼、彭婉如命案、劇校性侵犯事件…

各種因爲對「性」的迷惑與誤解所造成的重大不幸案件，不斷威脅著我們的生活，現在就讓我們在輕鬆愉快的遊戲過程中，徹底揭開少男少女身體及心理上的所有奧秘！從此不再讓「性」成爲您生活及成長過程中的疑惑及隱憂

今年寒假熱情上市！

小惠の性知識大百科

第一單元：青澀果實：日式AVG遊戲，由玩家扮演一位高中導師協助班上男女同學解開青少年成長過程中有關於性方面的各式疑難雜症，您是否能夠排除各種誘惑，以愛心及豐富的性知識帶領這群迷失的少男少女走回正途？

第二單元：性知識大猜謎：透過輕鬆活潑的趣味問答方式，考驗玩家的性知識，您是否有信心通過十個回合的考驗成爲性學大師？

第三單元：性知識圖書館，含：懷孕、性的保健、自慰、性生活大百科、同性戀、性幻想與性變態、性與愛、兩性之間，8個有趣的題材。

第四單元：性器官大圖解，整個部份包含有男、女內外生殖器官一共四張圖解，搭配以文字、動畫及局部放大圖片等，詳細解說生殖器官之奧秘。

SVGA 的震撼！

□採用 640x480 高解析度遊戲畫面，超越大部份日本 9 8 電腦遊戲所採用之 640x400 解析度，畫面當然更精緻、更細膩。

□畫面顏色數高達 256 色，超越大部份日本 9 8 電腦遊戲所採用之 16 色模式，畫面當然更鮮豔、更華麗。

明日之星 II

暢銷軟體『明日之星』最新續作

□更簡單、人性化的操作介面，以及更詳實、完善的全彩說明書。
□排完行程後可立刻執行，減少不必要的等待，遊戲流程更加緊湊、流暢。
□新增恐嚇、偷拍、謠言攻擊…等各式手段用來打擊對手提高自身競爭力。
□新增誹聞、寫幫照…等各種招術，用來製造新聞提高自身知名度。
□新增游泳比賽、豔舞比賽…等十餘種小遊戲，遊戲過程更加熱鬧、有趣。

誠徵

- 全國各地經銷商。
- 遊戲或多媒體工作室。
- 程式、企劃、音樂、動畫、美工各類兼職人員

鷹揚資訊有限公司　服務電話(02)389-8673　傳真(02)389-8674
郵政劃撥 18411570　户名：鷹揚資訊有限公司（請註明遊戲名稱、姓名、住址、電話）

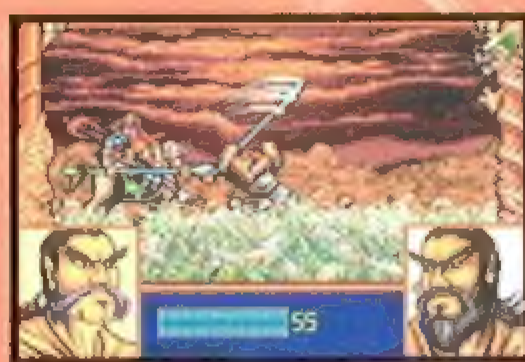
吞食天地 III

以三國故事為經；
用精彩戰略為緯；
曹操、孫權、劉備
三人的未來就在您手上！
且看三國英雄吞吐天地之大志！

了解三國亂世史，充份享受英雄感的最佳遊戲

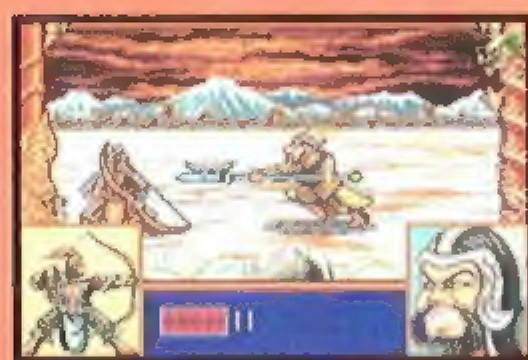
吞食天地Ⅲ的戰鬥與計謀

船

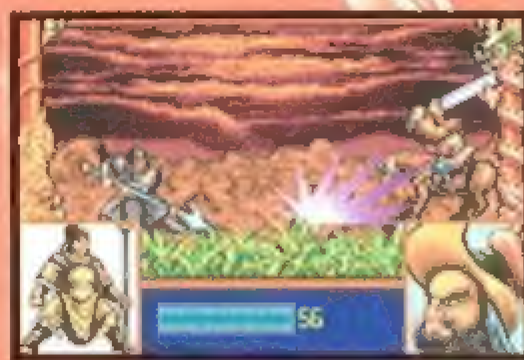

槍

斧

鞭


戟

刀


劍

弓

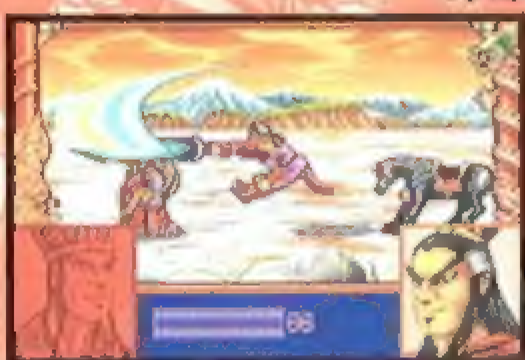
鏈

劉備

關羽

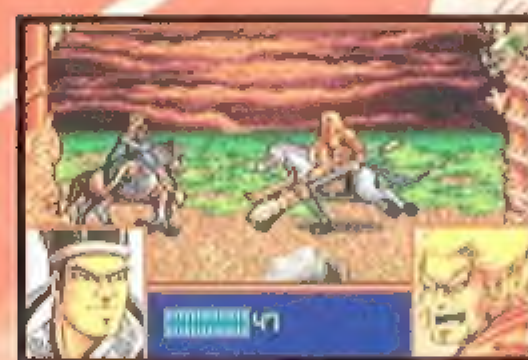
張飛

趙雲


曹操

孫權

周瑜


呂布

大武器

火之計

水之計

木之計

風之計

雷之計

一般計

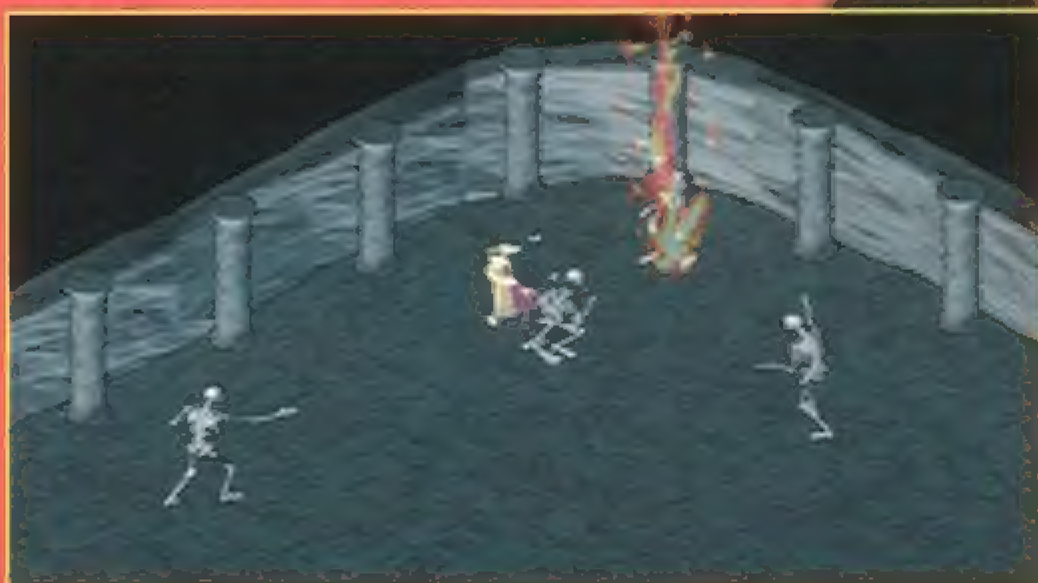
強化計

特殊計

軟體世界
智冠科技股份有限公司

遊戲特點

- 遊戲採 640*480 高解析的 Full Color 模式，細膩優美。
- 45度角斜向 3D 立體畫面，場景遼闊、氣勢非凡。有大理城、王爺府、無量山等大氣魄的場景，也有瑯嬛福地、萬劫谷、玉虛觀、天龍寺等小型場景，大理的風土民情一覽無遺。
- 聲光效果具佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
- 上百名以上的人物，每個人物的表情生動豐富，動作繁多，搔首弄姿、劈柴、練功、煮飯等，數千張的小動畫鉅細靡遺地呈現在你眼前。
- 主角段譽能做的動作非常的多，跑、跳、後空翻、前翻、蹲、撿東西，再配合一些複合鍵還可變化出多種不同的動作，如翻牆、凌波微步、取高處物品、鞠躬彎腰等。
- 古意盎然，中國風味濃厚的各式建築，全部經過精心考究，完全呈現宋朝時代的風格與特色。
- 忠於金庸小說原著的精神，將所有人物的個性一一展露，俏皮可愛的鍾靈、性情古怪的木婉清、四處留情的風流王爺段正淳等，活靈活現。
- 兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓，可施展段譽最上乘的脫身之術-凌波微步、還有時靈時不靈的六脈神劍、浩瀚莫測的北冥神功等；此外還有數不清的謎題難關等你來解。
- 首創 3D 立體迷宮，裏面有各式各樣的陷阱、浮板、踏台和謎題，考驗你的反應和智慧。



NBA LIVE 97

勁爆美國職籃

'97 年勁爆美國職籃反映 NBA 的眞實境界，
加入最熱門最酷的網路、MODEM 對戰
3D 立體 POLYGON 貼圖手法表現出每個 NAB 球員造型
CD 震憾臨場音效，遊戲節奏更精采刺激，
並加入現場即時播報員語音系統
全新動畫，3D 球場景觀，多重攝影鏡頭擁有 TV 轉播效果
29 支 NBA 球隊完全收錄超過 300 名的 NBA 明星球員
玩家可自行創造球員、挖角別隊隊員
鉅細靡遺的統計數據，隨時顯示隊伍的狀態

EA SPORTS

ELECTRONIC ARTS
台北市南京東路五段 188 號 7 樓 TEL:(02)747-6588 · FAX:(02)747-6312

桃竹苗、中區、南區經銷：憶弘國際有限公司
TEL:(02)917-9018 · FAX:(02)914-2320

EVIL

嘗膩了枯燥無味的勇者嗎？
這次換個口味做做傳說中的大魔王如何？
你必需用心經營你自己的妖魔迷宮，
讓那些自以為正義勇者的愚蠢人類前來送死，
鉆牆人、吸血鬼、蜘蛛怪隨時等候你的召喚，
讓你主導地下城中的一切戰爭
讓你的爪牙們撕裂任何妄想奪取
地下城財寶的愚笨勇者，
並且吞食勇者的屍體滿足爪牙們的食慾，
超過 20 種不知名的法術等你去研究開發
十足驚人的 360 度完全 3D 立體世界

地城守護者

IS GOOD

創造屬於你自己的幻想國度

dungeon KEEPER

A.D COP

滑鼠對應 光線槍對應

危機特勤組爲一個專門處理國際恐怖份子的特殊單位，在一次突擊國際恐怖份子的行動中，由於事先對敵人武力評估有所錯誤，造成意料外傷亡，有多人被擄獲成爲人質，這時指揮部已不得不重新擬定新的計畫，並等待後援，但這時隊裡的好手傑克跟莎拉在混亂中已經從後面悄悄進入敵方所控制的倉庫，但兩人卻不知已身處險境....

你跟你的伙伴莎拉，必須要殲滅敵人並救出人質

繼SEGA和NAMCO之後，
全球首先在個人電腦發表支援光線槍的3D射擊遊戲，並將光線槍的硬體技術授權給多家硬體周邊廠商生產個人電腦用光線槍設備。

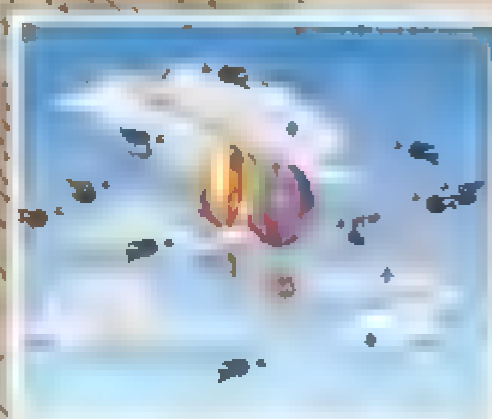
- 強而有力的3D即時成像引擎
- 支援486DX2-66以上的CPU
- 支援兩人雙打
- 支援滑鼠,PC GUN,PC BON及SHOOT PC光線槍系列
- 支援多種音效卡
- 支援CD音軌的音樂

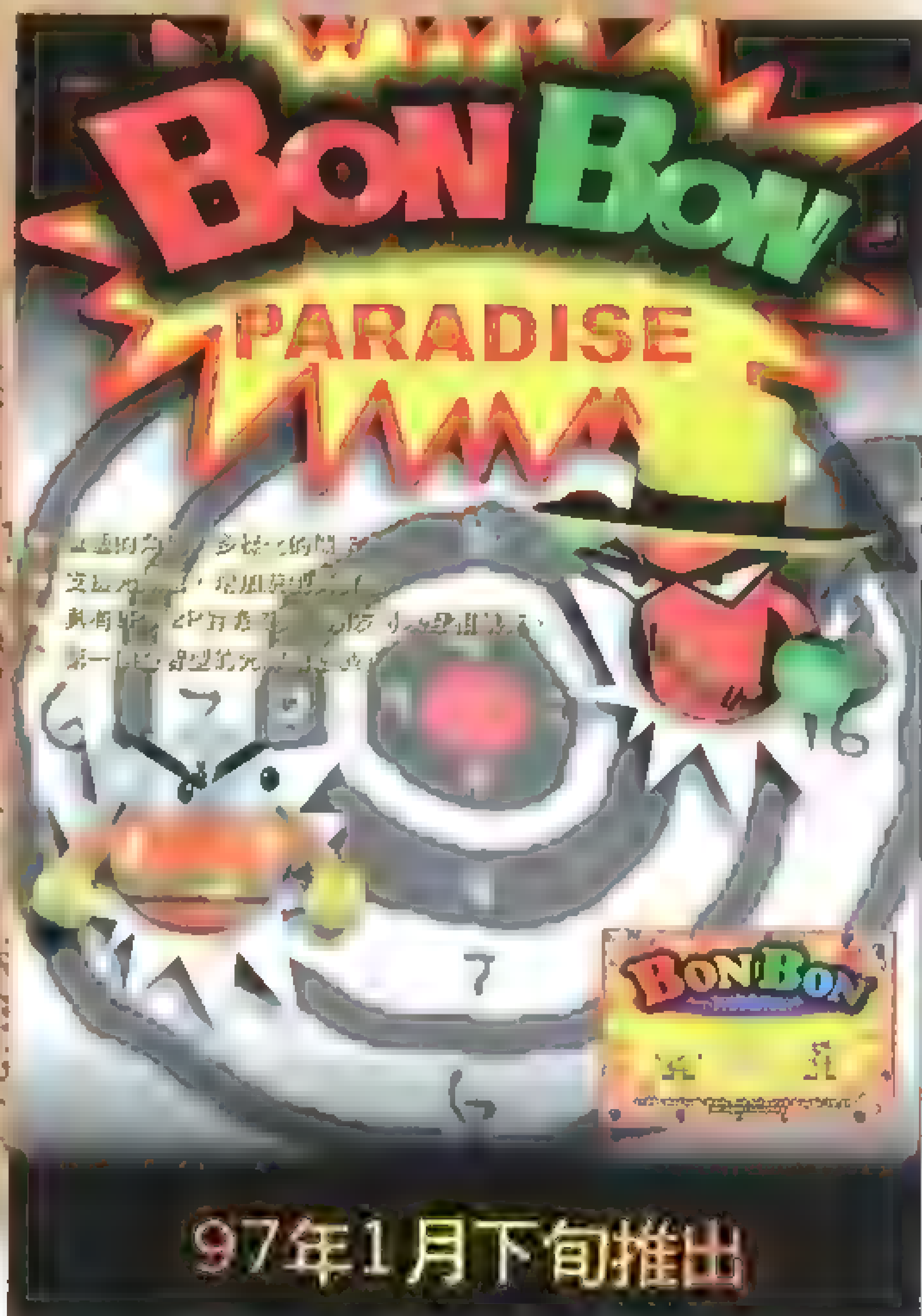
全省熱烈發售中

砰砰樂園

第一個支援**光線槍**的益智遊戲
逗趣的角色,花樣百出的關卡
配上光線槍更加有趣,
你還在等什麼?

比比看吧台上的酒瓶誰能先射完?


危險! 怎阻止禿鷹刺破熱氣球



光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD
台北縣永和市永利路62號5F
電話:(02) 923-8664
傳真:(02) 923-8653
電子郵件: emag@ms6.hinet.net

台灣地區中部授權經銷
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL:(03) 535-0679

台灣地區南部授權經銷
第三波文化事業股份有限公司
高雄市苓雅區中正路18號10F
TEL:(07)225-4886

電預約遊戲前100名

顛覆文明

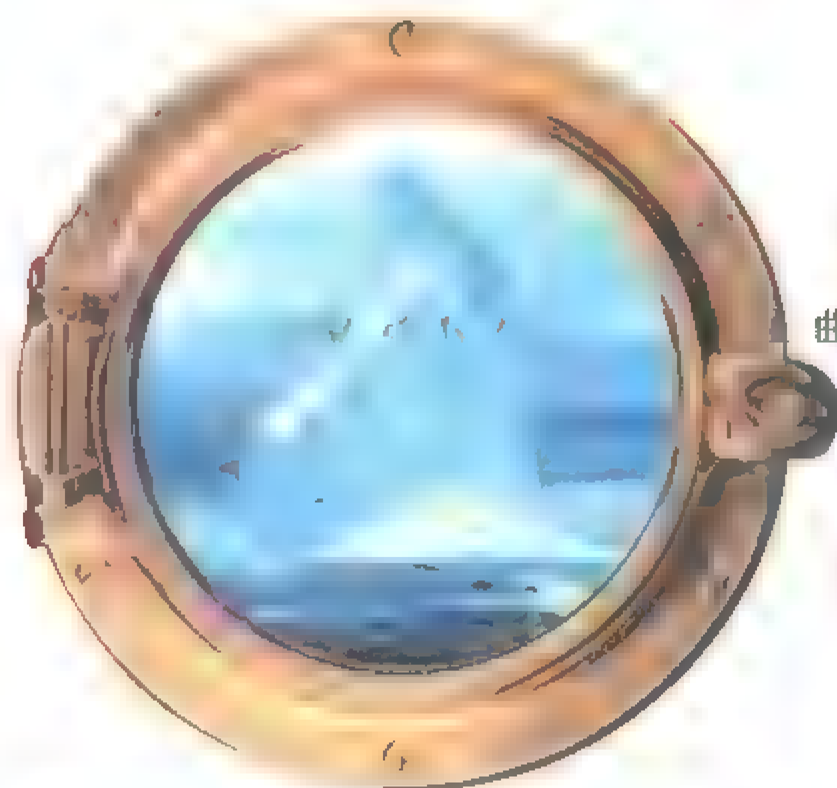
TIMELAPSE

顛覆文明

穿越五大古文明
顛覆人類進化論

亞特蘭提斯為何沉沒？

雙T的震撼　英特衛冒險雙傑



號稱"永不沉沒的豪華郵輪"—鐵達尼號,
卻在處女航離奇的撞上冰山而沉沒....
如今你重回船上,掌握全船人的生命,
你如何力挽狂瀾,在沉沒前改變歷史呢?

曲折離奇、高潮迭起的多線情節,讓你心跳加速！

全場3D的場景擺設,考證歷史文獻 絕對真實,
猶如真船重現！

榮獲年度最佳冒險遊戲大獎

FL:(02)999-6768

鐵達尼號沉沒記

改寫史上最懸疑的船難命運

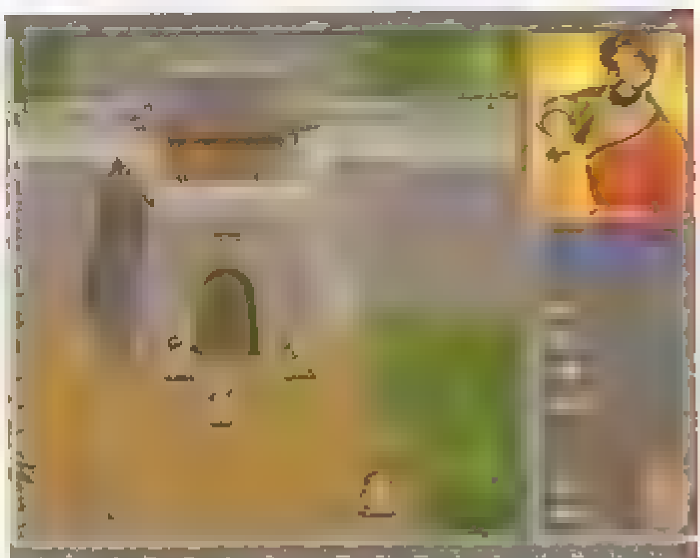
劃撥帳號　18794811
戶名　英特衛國際有限公司

中原鏢局

國內第一部中國歷史背景結合RPG、經營的戰略遊戲鉅作

遊戲內容遍及全中國的明朝版圖，畫風忠於古代中國明朝的風格，有宮廷建築、乾涸沙漠、水鄉澤國、原野、邊疆關口大砲林立、城門、御花園魚池、小橋流水，令您嘆為觀止。

人物造型有大俠型、書生型、醉漢型、美人型、瘋顛型、潑婦型，配合所持武器道具包括劍、刀、鍊錘、弓、鞭等等，攻擊型態除了砍殺、刺之外，還有發功、施法，每個人都有獨特的個性，是中國式的戰略遊戲最完美的鉅作。



640x480x256色高解析模式

20多種角色兵種可任意搭配

數十種動聽CD音樂值得珍藏

台北縣新店市光明街260號3樓

緊縛之館

任你擺佈的——愛奴
刺激你的感官，挑逗你的情欲

近期推出，敬請期待

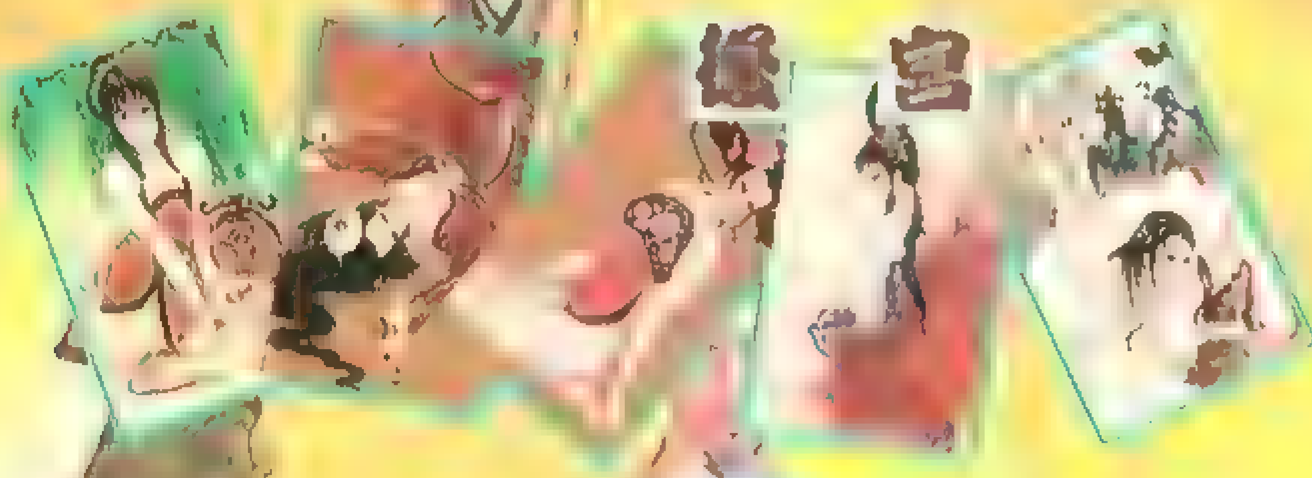
皇帝

・市場反應熱烈、寒假最High的遊戲
獲得電腦玩家4支搖桿的高評價

坐擁江山，掌理六部，統治萬民，
開創巔峰盛事，成就千秋大業。

新春賀歲強片！

歷史讀不好沒關係，皇帝是一定要做做看。



建議售價
720元

問政

指揮吏戶禮兵刑工六部尚書，建立富強康樂的國家

休閒生活

皇宮內有各式雕琢華麗的殿院，提供您培養各項屬性

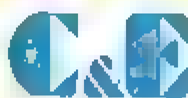
外交

展現您的智慧和魄力 用軍事及外交來征服敵亞

出京

您想出京狩獵、微服出巡還是組成浩大儀隊巡視地方

台灣地區總經銷
美堂國際資訊股份有限公司
高雄電話 (07)3356466-傳真 (07)3354053
台北電話 (02)3956800 傳真 (02)3915054



全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
996 C&E, INC
台北市天母東路86號3F
TEL (02)875 4932
FAX (02)873-0475

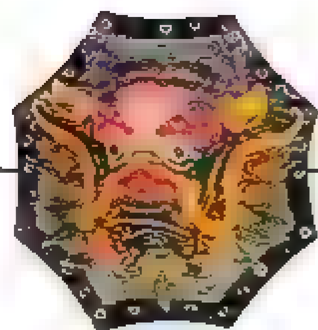
9折

【郵局現金袋購買辦法】

為服務偏遠地區玩者，即日起請至郵局購買現金袋，您僅需付650元（約市價九折），即可購得「皇帝」產品一套
現金袋請寄台北市天母東路86號3樓全崴公司收
3月15日截止，敬請把握。（限台灣地區）

1997 ★新春超值號★

軟體世界雜誌　第94期



軟體世界 PC CHAMP

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

90 封面故事

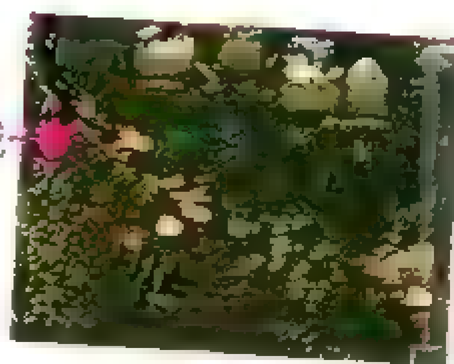
93 特別報導

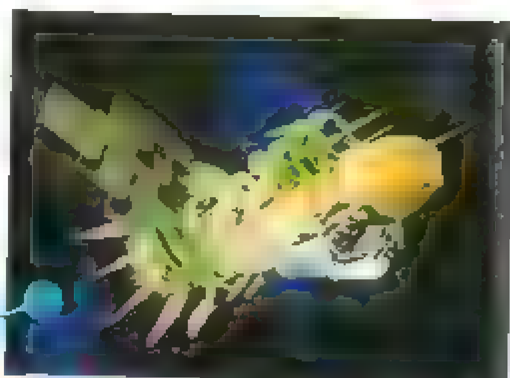
SUPER NEW FILES

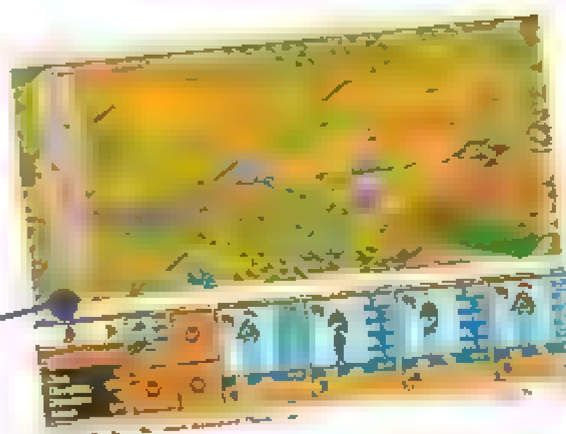
[illegible]

遊戲攻略

遊戲獵人







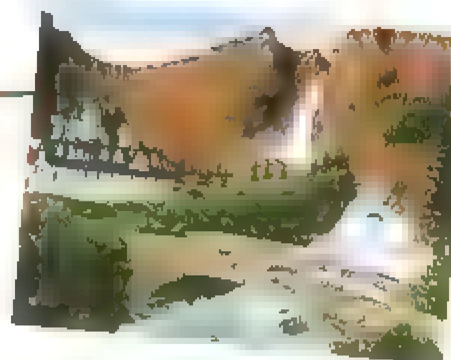
遊戲衛星台 — 85

PC地帶

298 邁向寫GAME之路

遊戲終結者

紙上新天地



其他專欄

● 中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
● 行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
● 中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
技術編輯／歐宗廷
程式總監／石志清
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
打字排版／伍美蓉

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（07）815-1063

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元鵬、黃俊銘、
黎明璋、黃振倫、林建中、謝紀君、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宇明、
俞伯翰、黃啟禎、林旭中、賴耀鑫、
劉緣禹、謝冠彰、卜起經、劉建良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀源翔、楊元甯、朱原弘、白季川、
紀榮綱、彭日貴、董肇一、余家楷

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223、224
傳　真：(07)815 1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E mail：swm@ksts.seed.net.tw
URL：http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／40423740
訂戶服務專線／（07）815 0988 轉 263

封面提供／第三波文化事業股份有限公司
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL：（07）815-0988 轉 250、251
FAX：（07）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL：（02）788-9188
FAX：（02）788-9295
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL：（04）2020870
FAX：（04）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號 銀海大廈 1F B.C 室
TEL：002-852-27292781
FAX：002-852-27280999
星馬業務／8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL：60-3-333-0730
FAX：60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 鋪
Tel/FAX：528494
24hrs BBS：528476
美加業務／9080 Telstar Ave,Ste. 302 EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL:(818)2882177
FAX:(818)2889077
E mail:wiiy@loop.com

編輯室報告

上 [illegible]

[illegible]

[illegible]遊戲機

[illegible]

採取任何取締行動

[illegible]

祝　大家牛年行大運!!

鍾文慶

TOP 20

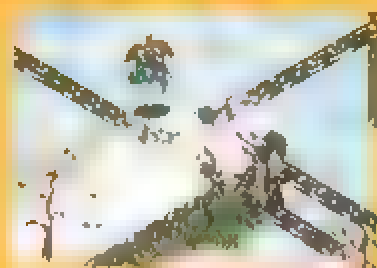
～1997・春節特別號～

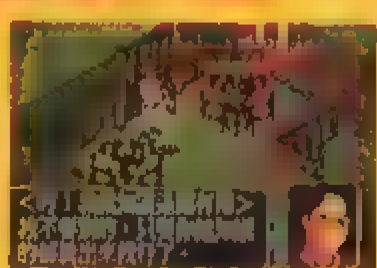
綜合票選 Best 5

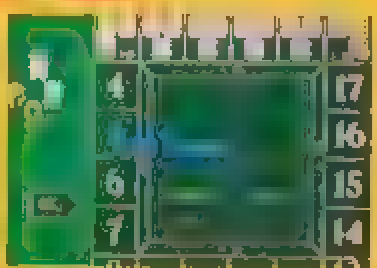
- 統計日期：11月29日～12月28日
- 廢票：35　　其他：169
- 總得票數：7026票
- 資料來源：軟體世界雜誌93期選票

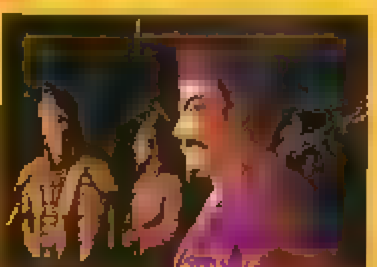
綜合票選 Best 5

名次	遊戲名稱	公司	類型	票數	上期
1	仙劍奇俠傳	大宇	角色扮演	498	1 –
2	金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	479	[illegible]
3	大富翁3	大宇	益智	476	3 –
4	三國演義II	軟體世界	策略	401	2 ↓
5	三國志V	第三波	歷史模擬	[illegible]	4 ↓



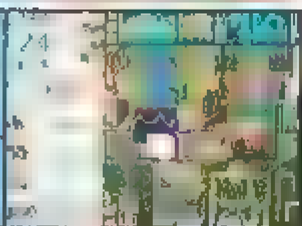






◆國產遊戲 TOP 20

名次	遊戲名稱	公司	類型	上期	票數
1	仙劍奇俠傳	大宇	RPG	1 –	498
2	金庸群俠傳	軟體世界	角色扮演	11 ↑	479
3	大富翁III	大宇	益智	3 –	476
4	三國演義II	軟體世界	策略	2 ↓	401
5	天使帝國II	大宇	策略	7 ↑	324
6	炎龍騎士團II	漢堂	戰略RPG	5 ↓	310
7	中華職棒II	軟體世界	運動	4 ↓	267
8	超時空英雄傳說	宇峻	戰略RPG	9 ↑	252
9	殖民計劃	光譜	策略	17 ↑	186
10	軒轅劍外傳－楓之舞	大宇	角色扮演	6 ↓	156
11	麻將大師	光譜	博奕	19 ↑	150
12	軒轅劍II	大宇	角色扮演	16 ↑	139
13	蜥蜴超人	大宇	動作	8 ↓	121
14	皇帝	全崴	策略	NEW	111
15	魔島大富翁	軟體世界	益智	13 ↓	108
16	龍騰三國	軟體世界	策略RPG	12 ↓	96
17	非洲探險II	熊貓	益智棋盤	NEW	94
18	新蜀山劍俠	軟體世界	角色扮演	NEW	61
19	絕代雙驕	歡樂盒	角色扮演	10 ↓	57
20	三國英雄傳	軟體世界	戰略RPG	NEW	21



中獎名單

高雄市	胡志源	高雄縣	王寶滿
高雄縣	夏啓超	高雄縣	喬鴻發
澎湖縣	何叢杰	台北市	林佑儒
台北市	陳良岸	台北市	陳銘寬
台北市	雷曉浩	台北市	陳佳韶
台北縣	曾慶中	台北縣	李宗霖
台北縣	謝富安	彰化縣	廖文慶
新竹市	溫鴻偉	豐原市	李承永
台中市	楊智凱	台中縣	丁志豪
桃園縣	陳德育	桃園縣	林志遠

● 以上廿名讀者各獲得軟體世界遊戲軟體一套，得獎者請與本社聯絡。

TOP 20

◆非國產遊戲

排名	遊戲名稱	代理商／類型	上月排名	票數
1	三國志V	第三波／歷史模擬	1 —	398
2	魔獸爭霸II	松崗／戰略	3 ↑	351
3	同級生II	歡樂盒／文字冒險	2 ↓	324
4	終極動員令－紅色警戒	第三波／即時戰略	NEW	208
5	美少女夢工場II	精訊／模擬養成	4 ↓	196
6	終極動員令	第三波／戰略	5 ↓	192
7	NBA Live 96 [illegible]	憶弘國際／運動	9 ↑	156
8	雷神之鎚	美商新美／動作	6 ↓	149
9	三國志英傑傳	第三波／戰略	7 ↓	113
10	毀滅公爵	憶弘國際／動作	9 ↓	108
11	燃燒的野球V	軟體世界／運動	16 ↑	105
12	天地無用－魎皇鬼	天堂鳥／冒險	11 ↓	100
13	極道梟雄II	憶弘國際／策略	NEW	97
14	龍騎士IV	歡樂盒／戰略	11 ↓	86
15	十字軍II－絕不後悔	憶弘國際／動作	NEW	74
16	十字軍－義無反顧	軟體世界／動作解謎	14 ↓	70
17	模擬城市 2000	電腦休閒世界／模擬	17 —	53
18	英雄傳說III－白髮魔女	天堂鳥／角色扮演	NEW	26
19	英雄傳說II－屠龍戰記	天堂鳥／角色扮演	NEW	18
20	時空特遣隊	第三波／動作冒險	18 ↑	15

◆經銷商銷售

排名	遊戲名稱	代理商／類型	上月排名	票數
1	金庸群俠傳	軟體世界／角色扮演	1 —	498
2	三國英雄傳	軟體世界／戰略角色扮演	NEW	421
3	終極動員令－紅色警戒	第三波／即時戰略	NEW	411
4	大富翁III	大宇／益智	NEW	346
5	皇帝	全崴／策略	NEW	317
6	三國志V	第三波／歷史模擬	3 ↓	231
7	三國演義II	軟體世界／策略	2 ↓	207
8	仙劍奇俠傳	大宇／角色扮演	7 ↓	166
9	三國志孔明傳	第三波／策略角色扮演	NEW	121
10	驚爆實感賽車	第三波／動作	NEW	190
11	殖民計劃	光譜／策略	11 —	134
12	遊戲修改大師 5.0	精訊／工具	9 ↓	132
13	鋼鐵騎士團II	華義國際／策略角色扮演	NEW	132
14	F-22 雷霆戰機	松崗／飛行	NEW	95
15	極道梟雄II	憶弘國際／策略	14 ↓	91
15	絕代雙驕	歡樂盒／角色扮演	4 ↓	76
17	麻將大師	光譜／博奕	NEW	69
18	闘絕	驚揚／冒險	5 ↓	56
19	模擬城市 2000	電腦休閒世界／模擬	NEW	43
20	VR 快打 PC 版	鼎昌／格鬥	17 ↓	27

特別感謝本月提供資料的全省 21 家經銷商

☆展誠書局
☆順發電腦大賣場
☆益崧資訊廣場
☆古今集成書局
☆傑登電腦台南店
☆宏大電腦資訊行
☆光統文化廣場左營店
☆亞力資訊有限公司
☆書耕電腦專賣書店
☆龍軒書局有限公司
☆諾貝爾書局桃園店
☆瑞琪資訊有限公司
☆卓越文化書城高雄店
☆老古電腦企業股份有限公司
☆華彩軟體屋有限公司
☆光統文化廣場屏東店
☆亞細亞電腦有限公司
☆遠太電腦科技有限公司
☆宏華軟體書城台南店
☆國廉資訊企業股份有限公司
☆僑品電腦資訊股份有限公司南一店

Blood & Magic

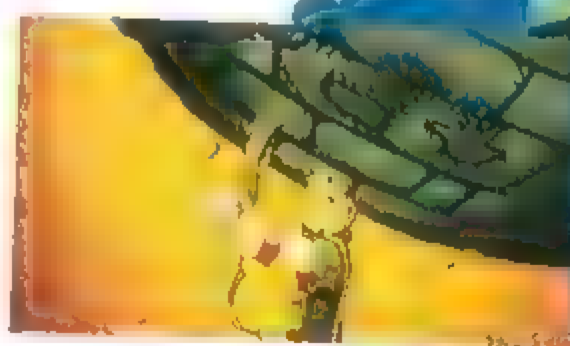
血・魔法

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時策略	光碟版	DOS/WIN95	機種：486-66以上 記憶體：8MB 顯示：V 音效：S 操作：M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Interplay Productions	松崗	二月中旬	

充滿衝激性的片頭畫面

從片頭我們就可以看到一場精彩的魔法對決：就像當年二郎神大戰孫悟空一樣，雙方各顯神通的施展各項變化法術－時而岩石巨人、時而骷髏士兵，有時發出閃電雷擊、有時彎弓射箭，尤其最後其中一名法師幻化出數人高的巨龍，狠狠地吐出一套火柱時，其震撼性的效果，真是筆墨所難以形容的。

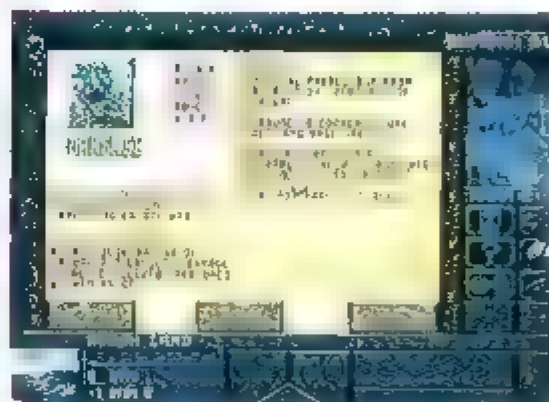
當然，接下來出現的「TSR」公司的商標畫面，彷彿也在提醒各位玩者，這一套遊戲便是架構在紙上角色遊戲龍頭大哥所開發的系統之下，而且是第一套即時的策略遊戲，看來在該公司與 Interplay 公司合作之後，相信即將別有一番風貌。



兩名魔法師正展開一場生死對決

別出心裁的魔法設計

為了擺脫帶有抄襲意味的陰影，遊戲的設計公司特別在基本的設定上，作了很大努力的創新，尤其是導入「魔法力（Mana）」的觀念：這是在《血・魔法》當中，最重要的一個部份，它是一切創造力的根源，沒有了法力，你便不能進行各種建設與開發。



可召喚不同的魔獸

原來在這塊以血與魔法所寫成歷史的大陸上，有著相當神秘的場所「血之鍛冶場（BLOOD FORGE）」，從其中可以生產出最基本的「BASAL GOLEM」，這種具備生命力的石像士兵，在靜止不動時，會呈現如金字塔般的小三角形，此時，它可以協助「血之鍛冶場」吸取大自然的神秘力量，並透過手動的控制程序，將法力匯集到鍛冶場中，以進行各種不同的開發。

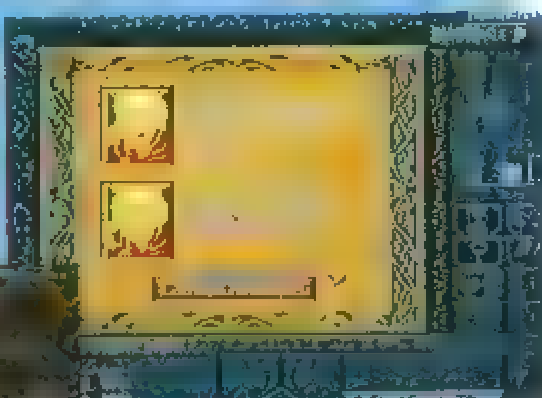
而這些石像士兵，在不同種類的神秘建築物旁，更可領受其奇幻的力量的加持，變化成不同職業的生物，諸如在神殿（MYSTICAL SITE）旁可以將其轉換為更高級的生物、在兵營（Barracks）旁可以變成各種等級的戰士、若是處於地下墓（CRYPT）旁，則可創造出一些可怕的嘍囉，當然，在進行變化的時候，玩者得付出數量不等的魔法力。

更特別的是，當你在某些四方形的地點上，集結了四隻石像士兵，將他們排列於其上之後，則可以轉換成你所需要的建築物；就是如此的環環相扣、息息相關，使這套遊戲擁有相當程度的協調性，而達到極富挑戰性的遊戲效果。

更爲簡單的操作介面

針對人物的控制方式方面，最基本則提供了攻擊、移動及取消等三種指令，即使對初學者來說，也可以在很短的時間之內，學會上手的方式，可說是相當的簡單；另外，針對其他類似遊戲的優點，也提供了如《紅色警戒》般的同時圈選多項單位的功能，和像《魔獸爭霸Ⅱ》般的自動判定設計，例如，對一般的地區按滑鼠右鍵，便是移動，可是對敵人按滑鼠右鍵，則是攻擊，這點對於初學者也是相當親切的。

特別是經過精心設計的控制介面，採用簡易、直覺式的圖形介面，一看便很容易瞭解它的用途，尤其是其中還有一個所謂的「說明鍵（？）」的選項，按過說明鍵的選項之後，再按任何的物品就會出現關於該物品的說明，對於遊戲的上手應該有相當的幫助；同時，在遊戲一開始的選項中還有一個教學說明（TUTORIAL）的遊戲，會有一個魔法師做解說，一步一步的教你學會遊戲的進行方式，所以，對即時遊戲還不習慣的玩者來說，這款遊戲是不可錯過的入門經典。



此外，不同職業的角色，則有不同的特殊功能，諸如牧師可施展治療術、法師可以施展攻擊性法術等，當然，這些法術在施展時，同樣也將耗費儲蓄於「血之鍛冶場」中的魔法力。

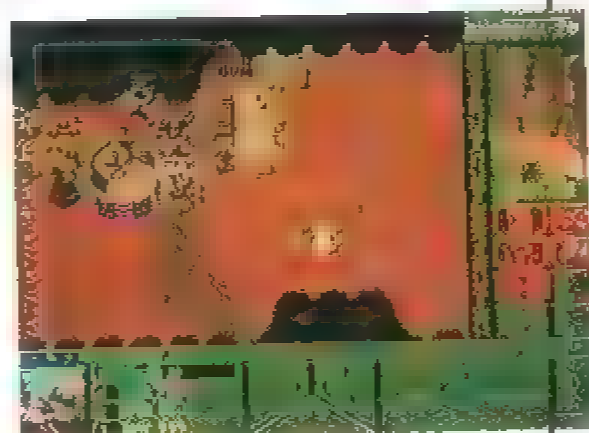
精彩萬分的故事情節

不同地形對移動力會有所影響

至於故事內容，更可說是本遊戲最大的精華了吧！遊戲中一共設定有五個內定的遊戲，而且選擇不同的角色也將帶給你不同的故事內容，和《終極動員令》一類遊戲相較之下，在《血・魔法》中，提供了相當完整的故事情節，而不再只是幾個簡單的任務提示與內容，或是一段單純的戰役簡報，而且在每次進行的十五場戰役中，都將幫你以亂數方式產生故事的內容與交戰的對手，對於喜愛故事內涵的玩家而言，這大概算是一大福音吧！也正因爲這套遊戲一共有五個獨立的故事，因此，它所擁有的場景、地形也就變得十分的豐富，從一片被白雪覆蓋的戰場到一個漂流的小島都有。最後値得一提的是這套遊戲可以自己發展故事，你只需要在單使用者選單（singer-player）選取自由設定（RANDOM CAMPAIGN）的選項就可以開始你自己的傳奇故事了。

雖然在看慣了一些細膩的高解析畫面之後，再來看看如這款遊戲的 VGA 畫面時，可能或多或少有點不能適應，但在一些角色的刻畫與建築物的設計方面，也還相當用心，每每都有屬於他們自己的特色，或許有點「反璞歸眞」的感覺吧！至於音樂呢？背景音樂搭配著略帶古代風味的畫面，令人感覺相當的舒服，而在音效方面，就如同一般即時戰略一般，會出現各式各樣的音效來提醒你目前發生了什麼事情，像是遭受攻擊、消滅敵人等，除了搭配訊息外，也有語音提示。

總歸而言，對於喜愛遊戲內涵勝過於畫面與音效，或是想開始接觸即時戰略遊戲的玩家而言，這款遊戲都算是不錯的小品，也同時給初出茅廬的 Tachyon Studio 一點掌聲吧！



在某些地形可蓋出不同的建築物

魔法門之英雄無敵 2

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟	WIN 95	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：WIN 相容 操作：K/M
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
NEW WORLD COMPUTING	智冠科技	未　定	

前一陣子由軟體世界中文化的魔法門之英雄無敵，終於推出第二代了。這次 New World Computing 公司針對許多玩家所提出的意見，做了蠻多的修改，經過筆者實地測試多次之後，得到以下一些心得，且聽筆者一一道來。

種族及部隊的變化

戰鬥畫面

最大的一關之一角

這次除了原先的騎士、野蠻人、巫師、魔法師、又多了兩個種族：龍族及不死族，而且每個種族之間的區別也更加明顯，像是騎士族的建設大部份都只需要金錢、石頭跟木頭，而魔法師這一族的建設就相當平均了，幾乎每一種都需要一點。這一代在礦物的種類上並沒有改變，一樣是金砂、木頭、石頭、珍珠、化學藥劑跟水晶六種礦物，產量也跟一代一樣貧脊，想要使國家變得更強盛，還是須要多佔一些各類的礦場，才能夠稱霸這個世界。

從外表看起來英雄無敵二代與一代的差別並不是很大，依然維持著 New World Computing 公司一貫的風格，說漂亮也不是很漂亮，說難看又談不上，但是看起來就是有點奇怪；但是在內容上則做了相當大的更動，像是有許多的兵種都加入了升級的變化，但是並不是經過戰鬥勝利而昇級，而是經由建築物的昇級來使部隊昇級，像是一代時最強大的龍，在二代中就便成三級了；第一級的龍塔是綠龍塔，生命只有200點，攻擊力也只有 40 點，再花錢就昇級成紅龍塔，生命就變成250點，攻擊力也變成 45 點，再昇級就變成黑龍塔，威力也回復到一代的神勇。其它有許多種類的兵種有有類似的昇級變化，加重了各類兵種之間的平衡，也使得各種戰略之間的變化更加地微妙。

經過一番的苦戰終於獲勝了

Warlock 城堡內部

攻佔別人的城堡

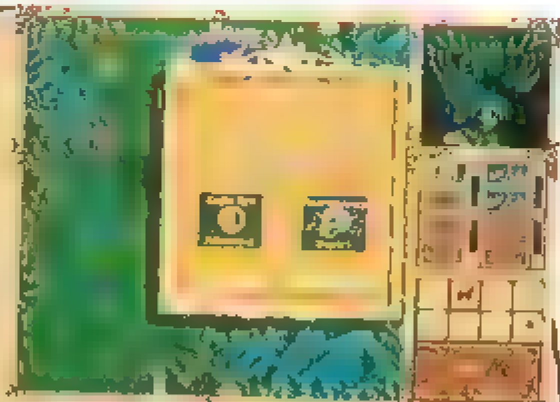
廢船中的鬼魂相當難纏

英雄的技能

有玩過一代的玩家們應該都知道，英雄是整個遊戲中最重要的角色，不論是攻打敵人、強佔礦場、探索寶物都需要由英雄來出面，可以說是遊戲中的靈魂人物，因此這次製作公司也在英雄身上作了許多的修改。除了原先的寶物可以增強英雄的能力之外，這次的英雄已經可以修習技能了，每一次的昇級都可以從兩項技能中選擇一項來學習，一位英雄可以學習的技能一共可以學到八種之多，而且每一種技能又分成三個等級，每一種技能也都個有其特殊的功用。例如有 Wisdom 這種技能就可以讓英雄學習更高級的法術，一般沒有 Wisdom 技能的英雄，只能學習到第二級的法術，而只要有 Wisdom 的技能，就可以學習更高級的法術，最高可以學到第五級的法術。一代中無法學習法術的野蠻人，也可以藉由學習 Wisdom 技能之後，再回主城堡到魔法塔去買一本魔法書而成為施法者。另外還有 Logistics、Navigation、Diplomacy、Necromancy、Luck、Eagle Eye、Archery、Scouting…等，一共約有十一、二種左右的技能可供學習，每一種技能的功能都有相當特殊的能力，使得戰場上的變化顯得更加詭異多變。

英雄滿身寶物的

英雄近乎無敵的



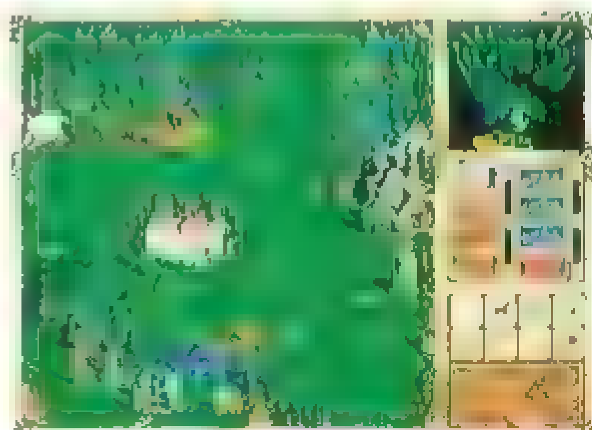
昇級後選擇學習技能

各種族的建物差異

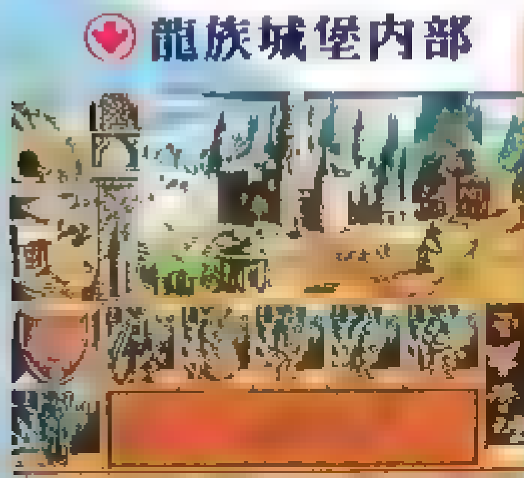
在城堡的建築方面也與一代稍有差異，因為為了強調各個種族之間的差異，所以每個種族都會有一項特殊的建築物，野蠻人的特殊建築物是競技場，功用是增加防禦部隊兩點勇氣；魔法師的特殊建築物是圖書館，功能是在每一層的魔法塔多加一個魔法；巫師的特殊建築物是彩虹，彩虹的特殊功能是增加防禦部隊兩點幸運度；騎士的特殊建築物是城牆，功能是增加防禦時弓箭塔每回合射擊的次數；龍族的特殊建築物是地下城，功用是每回合多增加 500 元的收入；不死族的建築物是沼澤迷霧，可以增加防禦時兩點的法術力量。每個種族的特殊建築物差異性都蠻大的，使得玩家在使用每個種族時都有不同的戰術，相當具有挑戰性。

至於遊戲的進行方式則分為劇情模式、單關模式以及連線模式，劇情模式是屬於教學性質的模式，由淺入深去體會各個種族的特性及玩法，適合於第一次玩這個遊戲的玩家用來瞭解玩法。單關模式就充滿了許多變化，遊戲中設計了一共將近三十個關卡提供給玩家來玩，而且每一個關卡都有不同的變化，過關條件也都不盡相同，有的需要賺到一定的金錢，有的需要跟同盟在六個月之內戰勝敵人，許多種奇奇怪怪的條件不一而足，相當有意思。

整合說起來，魔法門之英雄無敵 2 是一個相當不錯的遊戲，值得各位玩家試一試，只是國內代理的公司不知道何時才會將它推出上市，我想有興趣的玩家只有多多忍耐了。



畫面中間的紅白色建築物一次可以學習四項技能



龍族城堡內部

城堡的建設畫面

VIRTUA COP

VR終極戰警

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
射擊	光碟	WIN95	機種：PENTIUM-90 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN 相容 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SEGA	鼎昌	十二月下旬	

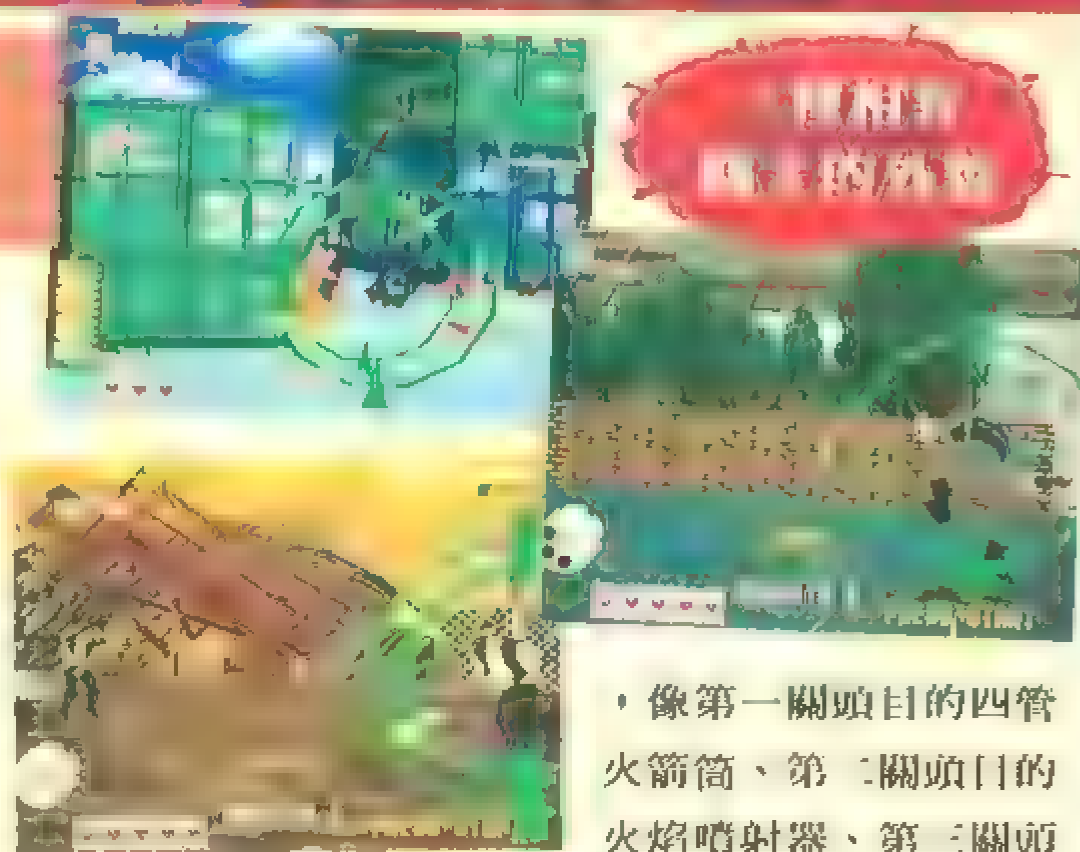
當初大型電玩版的持槍射擊遊戲「VIRTUA COP」（VR終極戰警）上市之初，即吸引了不少玩家的注目，因爲其以 3D 模組製作的人物及場景顯示出極逼眞的效果，所以人人紛紛投入特勤組中，與同伴們一起靠著手上的槍來鋤奸除惡。如今在 SEGA 大舉將大型電玩移植到電腦的策略之下，VR 終極戰警也加入了這一波的熱潮。就讓我們來看看這套持槍射擊遊戲在移植電腦之後，有何出色的表現吧！

遊戲背景

VR 終極戰警是敘述兩名特警爲了打擊犯罪集團，而特地深入敵人的巢穴，以手中的點 38 左輪痛戰的經過。遊戲中一共提供了三個遊戲場景，分別是正在進行走私行爲的港口、製造地下軍火的礦坑，以及被犯罪集團所佔領的大廈內部。你可以單獨行動，也可以與好友一同對抗罪惡。由於敵人如潮水般的衆多，所以遊戲中也提供了不少強力的武器，像是自動手槍、散彈槍、機槍等，讓玩家能以更強大的火力殺出一條血路。

可任意進行三個不同的關卡

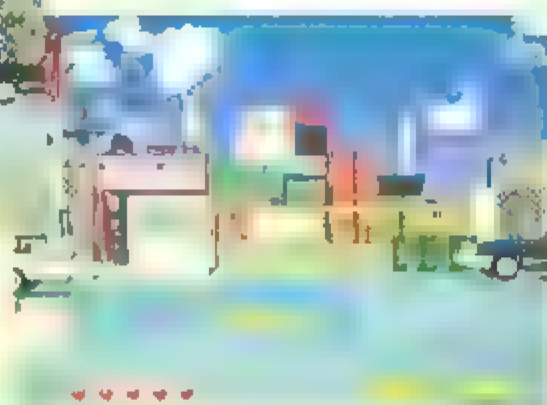
既然是犯罪集團，火力之強盛自然也是不在話下；除了手槍、飛斧之外，敵人也會使用手榴彈來攻擊玩家，有時後還會利用週圍的怪手或推土機來碾壓哦！小嘍囉的攻擊是以量取勝，而頭目則是強大的火力來對抗主角的入侵，像第一關頭目的四管火箭筒、第二關頭目的火焰噴射器、第三關頭目的巨大機器人等，都有相當可怕的攻擊力量；就算是你能把前面三個頭目都擊倒，最後突然出現的攻擊直升機，將會在剎那之間成爲你的夢魘！



幾乎完全移植的表現

在支援WIN 95的DIRCET X之下，VR終極戰警有不遜於大型電玩的表現，在高級配備的環境之下，不論是聲光效果或流暢性，皆有令人滿意的效果；在遊戲畫面上，由於考慮到各配備階層的玩家，提供了四種解析模式；如果是較低配配等級的玩家，使用320×240的8 BIT解析模式就可以獲得還不錯的流暢度；如果你自認配備夠高級的話，就試試最頂尖的640×480之16BIT模式，保證讓你大呼過癮！除此之外，如同以往的SEGA的PC版遊戲，VR終極戰警也提供了「FAST」及「SMOOTH」兩種畫面模式，如果你不在意畫面的動作緩慢的話，使用SMOOTH將會得到較佳的流暢度，而不會有跳格的情形發生。

音效方面也有頗出色的表現，不論是槍聲、爆炸聲、敵人頭目的叫聲、人質的喊叫聲等，皆相當接近大型電玩版的水準，使得遊戲在進行中更增添了不少緊張的氣氛。



不同解析度下的畫面表現

連續爆炸的汽油筒

被打得粉碎的木箱

黑夜中的槍戰

小心人質！打到他會扣你的生命力哦！

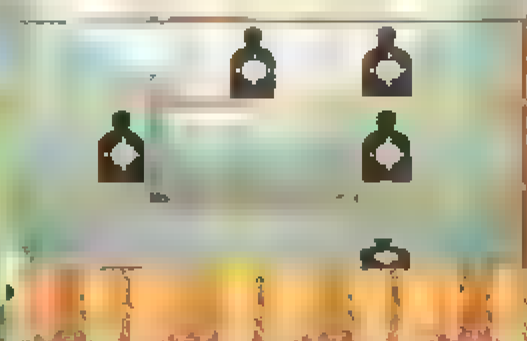
多種操控方式

爲了方便玩家，遊戲提供了各種操控方法，不論是搖桿、滑鼠或鍵盤，都可以自由地控制遊戲；至於是否支援光線槍，筆者尚未能試出，因此尚無法肯定；不過只要使用滑鼠的左右鍵，便可以輕鬆地射擊與裝填彈藥，而不須與大型電玩一般還得將槍口移往螢幕外裝填子彈了。

遊戲中也附有兩種練習的模式，分別是擊靶練習及射擊競賽。前者是在限定時間內擊倒限定的靶數，並會爲玩家統計其命中率；後者則是與電腦控制的警察相互比賽，看誰能在時間內擊倒較多的靶數。如果是遊戲新手，不妨來此練練功，免得到戰場時頻頻出狀況，那可就糗大了。

在SEGA一連串的移植行動中，VR終極戰警算是相當出色的一款射擊名作；如果你是射擊好手，何不一起來鋤奸除惡呢？

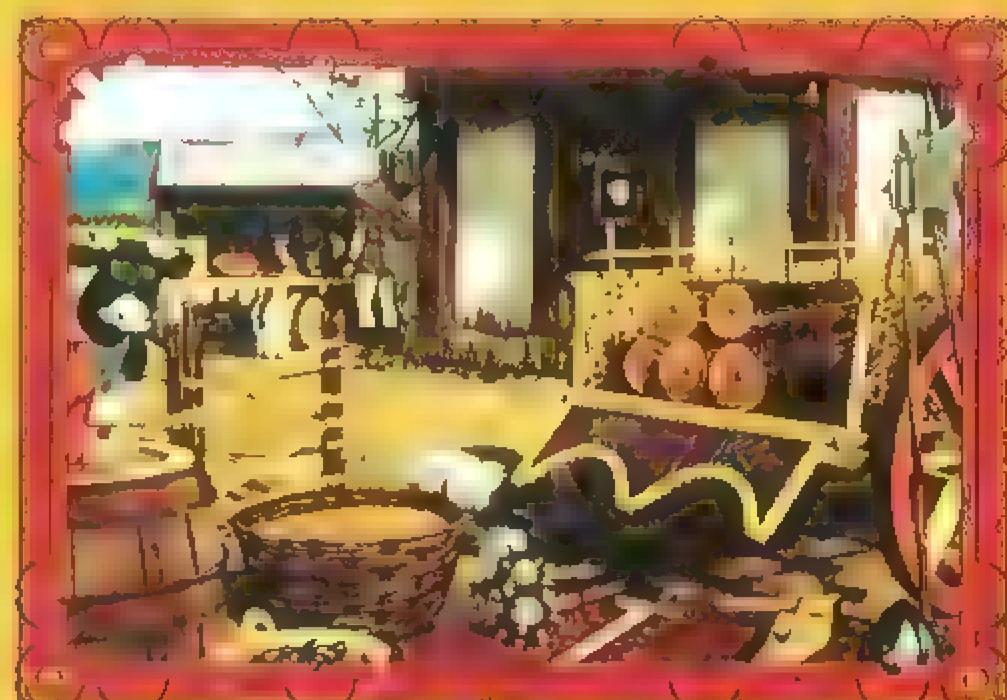
每通過一小關時的統計畫面



在時限內擊倒30個靶子吧！

英倫霸主 II

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
策略	光碟	WIN 95	機種：486DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：SV
SIERRA	第三波	未　定	音效：WIN 相容 操作：K/M



提起英倫霸主這個遊戲，可能有許多國內的玩家都不是很清楚，其實這個遊戲在國內曾經國內由松崗代理過，松崗也曾經將這個遊戲中文化發行過，但是玩過的玩家一直不是很多；事實上這個遊戲在國外曾經得過許多的大獎，筆者也曾經沉迷在其中許久的時間，是一個相當不錯的遊戲。現在這個遊戲也堂堂推出二代了，前一陣子國內有許多的雜誌都有在光碟中附上這個遊戲的 Demo 版，不知道各位玩家有沒有試過？雖然說試玩版中有許多的指令不能夠執行，但是光從 Demo 版中就已經引起筆者相當大的興趣了。終於在筆者透過多方努力之下，經由友人之處弄到了一套完整版，經多次的測試之後，在此搶先爲各位玩家提出一份最新的測試報告。

這次的製作公司已經將整個遊戲的引擎全部重新寫過了，圖形也已經全部重新畫過了，可以算得上是完完全全的一個新遊戲了；這種製作態度在遊戲界算是相當罕見的，可見製作公司對於這套遊戲用心之深了。好了，閒話休提，接下來我們就來看看這個遊戲的內容到底如何了。

試玩版的介紹

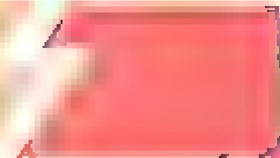
地形景物會隨著季節而變化

養民爲強國之本

整體地圖一覽

以圖形介面來控制遊戲

相信有許多玩過一代的玩家們都應該還有印象，在一代中幾乎沒有甚麼糧食問題，只要種過一些農作物當做存糧，然後只要再專心養牛，就可以使得人民過著豐衣足食的生活了，再也不需要考慮糧食的問題，到後來還會發生糧滿爲患的問題，如過果不拿去賣掉的話，還不知道要怎麼解決呢！但是這次在二代中就不是這麼簡單了，光靠牛隻是無法解決糧食問題的，沒過多久就會發現人民都處於饑荒狀態，而且這一代還加入了人民體質的問題，如果一直讓人民處於饑荒的狀態，就會導致人民體質一直下降；如果人民體質處於孱弱狀態，那麼所徵召出來的士兵也會缺乏戰力，作戰時當然也會處於不利的狀態。因此在二代中一定要種田與養牛並重，才能夠養活人民。在其它的內政方面則與一代相差無幾，同樣分爲石頭、鐵礦、木頭三種資源，與一代相同的，並不是每一個城鎮都會三種礦物齊備，不夠時就要向外拓展，或是向旅行商人購買了。



窮兇極惡的電腦AI

在二代中，製作公司為了跟上時代的腳步，除了傳統的過關模式之外，也加入了連線的功能。首先我們先來看看傳統的過關模式，在一代裡面敵人的AI做得相當低，只會一再地亂放話，只要一打過去，隨便就可以將他的城打下來，而且還不需自己控制。但是在二代之中就不是這麼一回事了；敵人一開始就展現相當大的攻擊企圖心，一昧地窮兵黷武，不到三四年的時間就開始向外拓展，而且每一個部隊的數量都相當強大。玩家在剛開始時國力還不是很強盛的時候，甚至連附近的無人領地都不一定能攻打下來，只能安靜地躲在邊陲地帶苟延殘喘，等到國力慢慢轉強之後再開始向外拓展。而且二代中的地圖也不再只是兩三張，一共約有十餘張的地圖，連中國大陸的地圖也都有，可說是相當豐富。如果說要一個人慢慢地關一關的走下去，以筆者的經驗，將會有一段很長的時間可以在上面渡過。

至於在連線的方式上，本遊戲支援 Modem、TCP/IP、IPX三種模式，不同於一般回合制遊戲的連線模式，英倫霸主2採用一種回合即時的進行方式，連線的各方一起下指令，將一回合要做的指令一次進行完畢，等待各家都決定按下回合結束鍵之後，電腦再將各家的指令一次總行動；如果有戰事，則每一家都會看到這場戰爭，如果是玩家之間的戰事的話，則由兩家分別指揮自己的部隊進行戰鬥。

↓製造兵器及徵召士兵

↑各種訊息顯示

即時進行的戰鬥

提到戰鬥，就不能不提一下英倫霸主2的戰鬥模式。這次的戰鬥模式做得與魔獸爭霸跟終極動員令相當類似，一樣是即時的戰鬥畫面，每一個小兵的圖像代表十個人，如果要集體行動，只要將行動的部隊一起框住，然後在要前往的地點上按一下左鍵即可，而且一次可框住的部隊沒有數量限制，只要一次看得到的都可以，可說是相當方便。而且戰場上的地形變化相當多，筆者到目前除了圍城戰之外，還沒有看過相同的地圖呢！

在這一代的部隊種類已經取消了傭兵的設計，一兵一卒都須要由國內自行徵召，而且還要自行依照庫存的武器數量來分配部隊的種類。每一種部隊的屬性設計也相當合理，像騎兵就具有相當高的移動力，弓箭兵則擁有較遠的射程及較差的近戰能力…等，如何充份地運用每一種部隊，就是身為英倫霸主的玩家致勝的密技了。

在經過這幾天的測試之後，筆者深深覺得英倫霸主2實在是一個相當不錯的策略遊戲，已經將戰略與策略遊戲整合得相當完整，既不會因為太過繁雜的內政而使人疲乏，也不會失去戰鬥的真實性。而且遊戲中的難度相當具有挑戰性，是策略玩家不能錯過的好遊戲。

←敵我雙方部隊資料

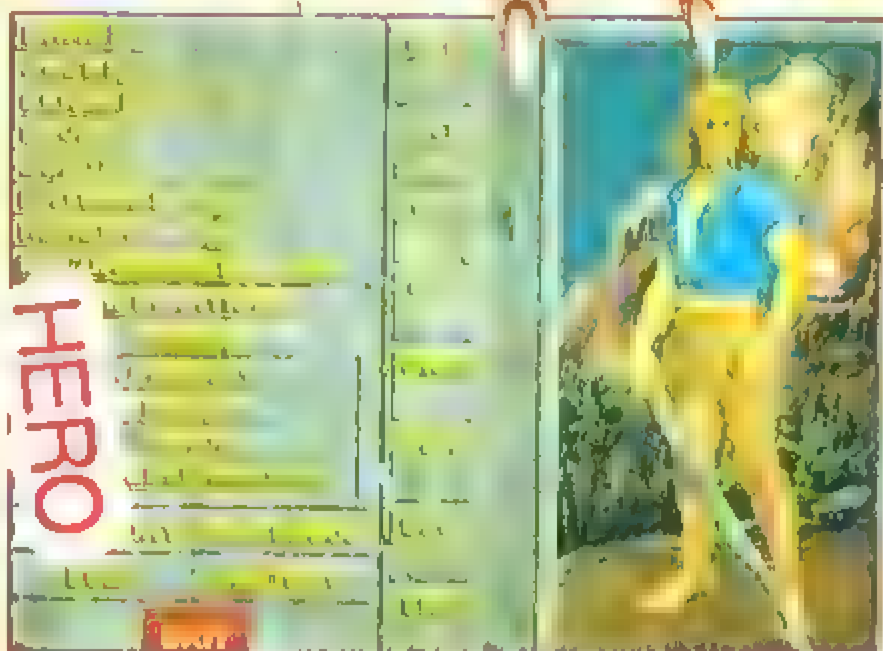
←即時進行的戰鬥畫面

上古代卷軸 匕首雨

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	DOS/WIN95	機種：486 DX2-66 記憶體：8MB
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	顯示：V
Bethesda softworks	憶弘國際	已發行	音效：S/G/P 操作：M/K/J

期待已久的上古代卷軸（The Elder Scrolls）續戰篇～匕首雨（Daggerfall）終於由國內代理商引進問世，挾上一集Arena 的餘威，已使許多 RPG 迷等待許久。Arena 並未在國內發行，但在國外卻有著不錯的迴響；而續集匕首雨仍以有深度的劇情和多線式的發展吸引著玩家。

創造屬於自己的HERO



一開始玩家需從八個不同的種族中選擇自認理想的基本人選，當然不同的種族有著不同的個性和抵抗力及特別的屬性；而又必需再從十八種的職業中擇其一做爲劇中人物的基本職業；更有趣的是可替自己的人物架構出屬於個人的出生和成長的背景故事；如此已算是相當複雜的人物創造系統，再加上人物屬性及二十餘項的技能，這些的組合便足夠玩家造就出上千萬種的組合，而如此詳實的人物更能使玩家充分享受遊戲中人物成長的樂趣。

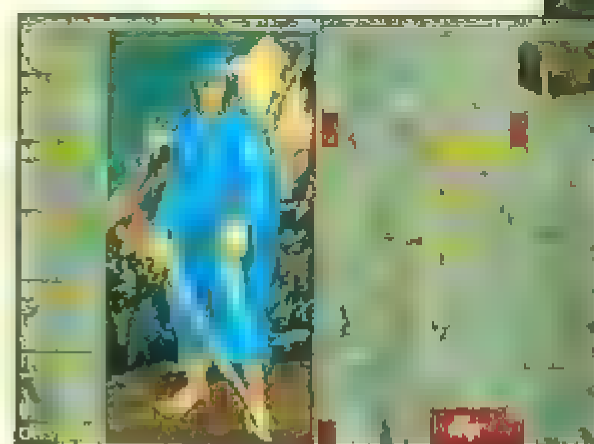
遊戲中由一簡單的地下城開始，採DOOM-LIKE 的 3D 模式進行探險，不論是黑暗詭異的地下城，或是飄著白雪的野林，或是人來人往的城鎮，都有著最貼切的畫面表現；簡易的界面加上遊戲中有著一步步的指引，能讓人很快熟悉並進入狀況；而在地下城中的探索，可使用抬頭和低頭達到對環境的搜查，而且又有 3D 的自動繪圖系統做爲輔助，不僅可用俯視，也可切換成側視的方式來達到輔助探勘的目的。

設定精細的各式裝備

當然此遊戲也少不了戰鬥，不論地下城或野外皆有立體造型的怪物，小至需低頭才看得到的老鼠，大至角色扮演遊戲中的大角色～龍；戰鬥系統採以即時性的戰鬥，所幸的是玩家可在進入遊戲前決定好戰鬥進行的難易度，對不擅於即時戰鬥的玩家也留下容許的空間，不致因戰鬥的困難而影響對遊戲內容的興趣。而且有近八十種的法術以及許許多多各式各樣的武器和防具供玩家自由運用搭配，在人物的物

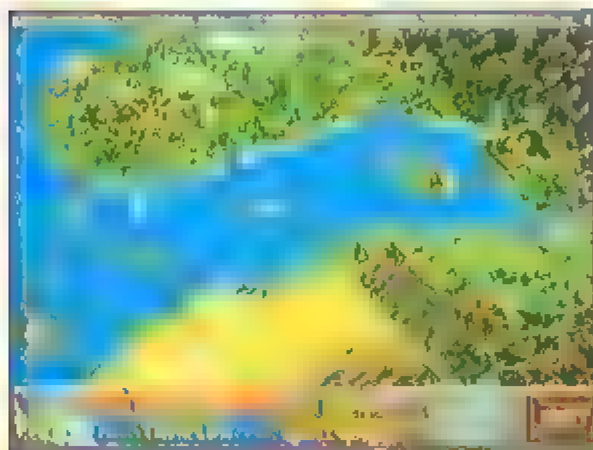
哇！遭到弓箭手的伏擊。

柵欄中有著寶藏。



人物的裝備畫面。

貼心的系統設計、讓您更得心應手


野外的旅行畫面

遭遇空中飛的蝙蝠攻擊

和 NPC 的交談界面極有系統，不需玩家一字一字的鍵入，只需將問的語句和關鍵字連結，使可達到問話的效果，而且遇到重要訊息並不需玩家埋頭抄筆記，只需運用畫面上的自動存入功能便可輕鬆記錄下那些又長又難解的訊息；若問路時如果 NPC 熟知玩家所問的地點，還會將位置和地名自動記載於玩家的地圖上，這使得探索至一陌生環境時，能夠有著親切又實在的幫助。

隨著劇情的深入和任務完成的多寡，所扮演的角色當然也會隨之成長，只是玩家看不到傳統的經驗數值，但隨著殺敵的數目累積仍可自由決定增加角色的各項屬性；而技能方面的成長只需玩家曾經做過和技能相關的動作，不論失敗成功與否，在沉睡休息過後便可發現技能會有所上升，所以玩家不妨可多做嘗試，而且技能的升高有助於某些的事件執行的成功。

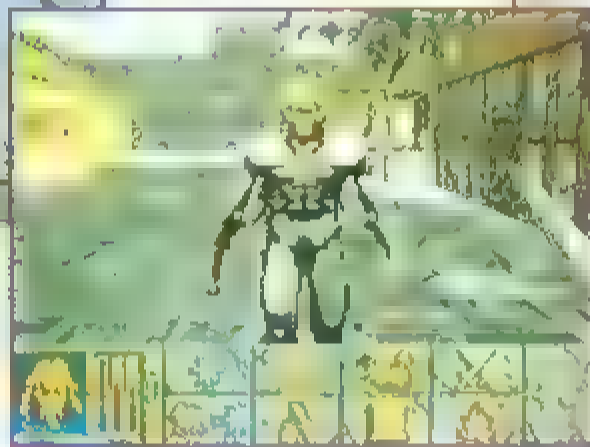
品欄中可幫自己的人物選擇最為恰當的穿著，從頭戴的鋼盔到腳穿的鞋子，甚至細分左右手臂不同的防具，還有多件式的衣物及鎧甲，且各自有不同的材質；手拿的武器從單純的匕首到遠射程的弓，一應俱全，而在戰鬥時依手持不同的武器，畫面的武器種類也會有其不同，或劈或砍或刺，都會因武器的不同和對手的不同而產生不一樣的傷害，在畫面上也可清楚看到揮舞武器的樣子。

而法術方面的完整，更是令人感到驚訝，從輔助性質的像照明術、漂浮術、開門術及攻擊性的法術等，都可滿足大部份的玩家了，如果真不滿足，甚至可以自行調配出自己喜歡的強力法術，如此多樣的組合，讓法術更多樣化。

顛覆是非、好壞自己決定

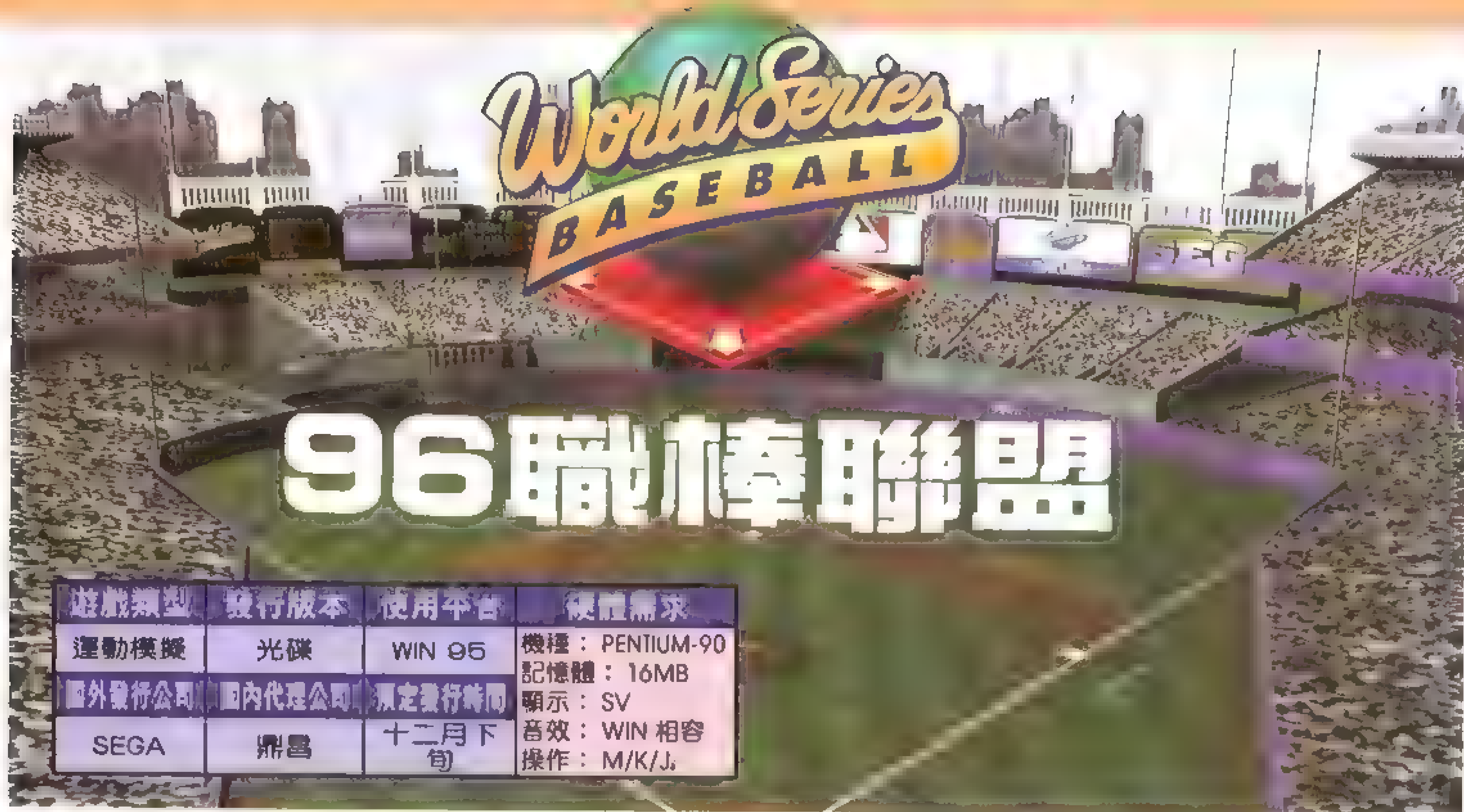
亂來的結果遭城中守衛追殺。

城鎮的附近。


城鎮中的景況。

遊戲劇中的自由度極高，除了主線劇情之外，尚有多重的任務可供玩家接手，再加上本遊戲強調有上千個村落及城市和地下城，便可知道這是一個需大量時間來探索的遊戲；而且遊戲中並不強調玩家該持有何種的態度完成遊戲，打破傳統角色扮演，都一定是好人的觀念，在這裡你可以依自己的想法接手各項任務，扮演自己所想扮演的角色，這裡已沒有絕對好和絕對壞的定義，這一切都需要玩家自己做選擇，而如何完成遊戲，這也留待玩家去決定，遊戲最後還準備了多線式的結局。

從一開始複雜又多重的人物選擇，到多線的自由任務，最後又有著多支線的結局，這一切都是帶領玩家進入最真實的世界中，體會不同的扮演樂趣，相信這套遊戲將會帶領玩家進入一個廣大卻又擬真的虛幻世界中。真不愧是被譽為年度 RPG 的巨作，雖然沒有漂亮的外表、炫麗的聲光效果，但真的是一個很不錯的 RPG，如過果您自認為是一個正統的 RPG 迷，那麼 DAGGER FALL 就是一個你絕不該錯過的遊戲。



96職棒聯盟

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
運動模擬	光碟	WIN 95	機種：PENTIUM-90 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：WIN 相容 操作：M/K/J
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
SEGA	鼎昌	十二月下旬	

SEGA入侵電腦遊戲界的野心在近日來昭然若揭，而且先後將幾款相當知名的遊戲都陸續移植，諸如在 Mega Drive 上的鎮山之寶《音速小子》、大型電玩上風靡全球的《VR 快打》、還有有著那一句叫人熟悉的"Gentleman, Start your engine."的賽車遊戲《Daytona USA》等，可說是菁英盡出。當然，這一款在數月前獨領風騷的棒球遊戲，《96 職棒聯盟》也在這一波的移植行列。

豐富的玩法與詳盡的資料

可切換各項目的選項畫面

挑選自己喜歡的球隊

雖然就只是打棒球而已，但方式可還有不少種；除了進行遊戲時，可選擇人對電腦、人對人外，也可選擇電腦對電腦，讓玩家作壁上觀。針對玩者的喜好與難度等級的設定，遊戲中一共提供了五種不同的玩法，分別是：

遊戲提供了各種玩法

只打一場的 Exhibition（示範賽），只是純粹地作場練習；而 Pennant Race（錦標賽）呢？你可以選定一個隊伍，在整個球季中進行比賽，企圖贏得總錦標，在這模式下，最多可以打到一百三十個回合；刺激一點的還有 Plays off（淘汰賽），由電腦另外選出七個隊伍一同參加，以單淘汰循環的方式，最後只剩下一個優勝者；而喜歡明星球員的你，當然會想用 All Star Game（明星賽）的功能，來將所有自己喜歡的球員湊在一起，看看會不會有什麼驚天地、泣鬼神的演出。另外，還有一個力與美的結合，沒錯，就是在棒球中最叫人興奮的「紅布浪」、「全壘打」，在 Home Run Derby（全壘打賽）中，就是看那邊的全壘打數比較多。

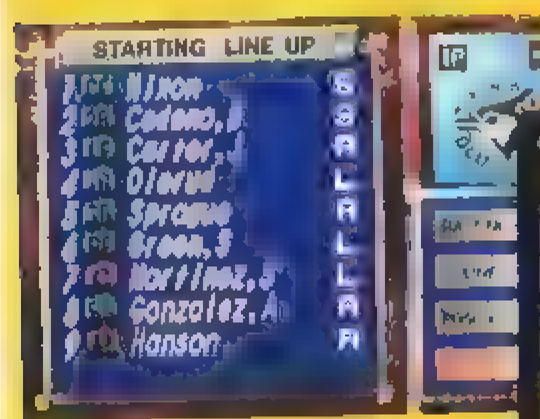
除了花樣繁多的玩法之外，本遊戲中也擁有相當多的遊戲隊伍可供選擇，在兩大聯盟當中，各有 14 支隊伍，所以總共有二十八支隊伍之多，可真是會叫人眼花撩亂、不知該從何處選起。

或許聰明的您會考慮由 Data Base 中查看隊伍的強弱來決定吧！沒錯，這款遊戲集合了年度最齊全的球員、球隊資料在內；而且由於資料齊備，就算真要每隊每隊的比一比，可也是一件辛苦的事耶。至於 Option 功能中，只是簡單的系統設定，像是音樂、局數等等。

操作介面與人工智慧

由於遊戲進行完全是由鍵盤控制，所以廠商對鍵盤的設定比較用心，除了可隨時按 F3 暫停比賽，也可配合 F6 、 F7 等鍵，直接在線上修改設定，不必重新開始。遊戲也提供了完整的線上說明，只要按下 F1 後，即可看見熟悉的 95 式 On-ine Help，舉凡遊戲中的各種規則盡在裏面，相當方便，而這也是使用 95 的好處之一。

攻擊方面，遊戲的人工智慧筆者覺得相當出色，不是隨便投球就可解決的，在配球方面若無法好好控制時，除了不易三振打者，搞不好還會被擊出全壘打。不過在電腦對電腦的時候，隊伍強弱上就會有極爲明顯的差異，一局失分甚至可在五分以上！而守備方面，除了將有的跳接、滑步接球等，遊戲也提供一個明顯的落球區給玩者。



排定攻守陣容

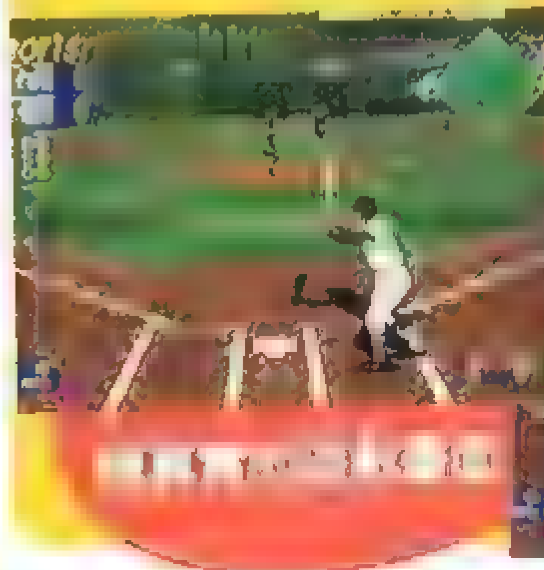
開打了！

流暢的畫面與傑出的音效

音樂及音效方面，若是選擇 120MB 的安裝方式，遊戲幾乎不讀光碟片，但是聲音仍是十分清晰，尤其在比賽的同時還會有播報員在一旁不時的講解，語音也做得非常清晰。不過，事實上玩者也可選擇最少安裝，只要系統快一點（八倍速），根本沒什麼感覺。

另外遊戲的畫面雖然不如預期中細緻，但打擊板上的人物相當大，可以清楚地看見揮棒的情形；在擊球出去之後、切換爲大場景的畫面時，感覺也相當流暢，不過有什麼太大的延遲現象發生。

球場內充滿熱情的球迷



新一代的標準配備要求

隨著電腦硬體價格的不斷滑落，幾乎家家都買得起相當不錯的電腦配備，因此，爲了讓遊戲的更好的表現，許多的遊戲開發商，開始捨棄部份較慢速的電腦；就拿最近 SEGA 推出的幾款遊戲來說，除了改良《俄羅斯方塊》的《世界動物選手賽殖權大賽》之外，幾乎清一色都需要 Pentium 以上的主機，且只支援 Win95與SVGA的畫面。就筆者所知，相當知名的槍戰遊戲《 VR 戰警》甚至還支援到 640 × 480 、 32768 色的精細模式，整體的表現與大型電玩相去不遠，不過…機器的要求當然也不在話下。

不過，採用 Windows 95 的好處就是，玩者幾乎不必進行任何額外的設定，所以在方便性上可以直逼家用的電視遊樂器，而且在解析度方面更勝一籌，所以將來將擁有雄厚的競爭實力。這回這一款《 96 職棒聯盟》，它的安裝也是十分簡易：當啓動安裝程式後，只要勾取裝至硬碟內的資料量多寡的選項即可（最大 120MB ），安裝的過程中也會自動替玩者安裝 DIRECT DRAW 的驅動程式，玩者唯一要做的，便是等待了。

假如你是一個喜歡遊樂器風味的玩者，這一款提供了眾多球員資料、且擁有多種玩法的《 96 職棒聯盟》，應該是個簡單上手，又不失挑戰與趣味性的好遊戲；要是能提供編修球員的功能，那就更理想了，希望SEGA能早日推出資料片！

挑選全壘打賽的參與選手

勇奪96上半年度全日本PC遊戲銷售排行榜冠軍！

PolyChrome

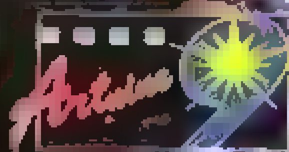
魔石神劍錄

無法抗拒的

RPG

年度鉅著

電腦上前所未見的
真正3D RPG！
劇力萬鈞，感人至深！
視覺效果
媲美次世代主機。



[illegible]限公司 [illegible]市[illegible]京東路三段258號2樓TEL：(02)[illegible] 5888 FAX[illegible]

[illegible].9.Entertainment [illegible] 2F NO.258 SEC.[illegible] NAN-KING EAST RD. TAIPE[illegible]

新意登峰造極之作

甲紀元

Metal Century

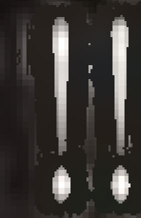
戰魂

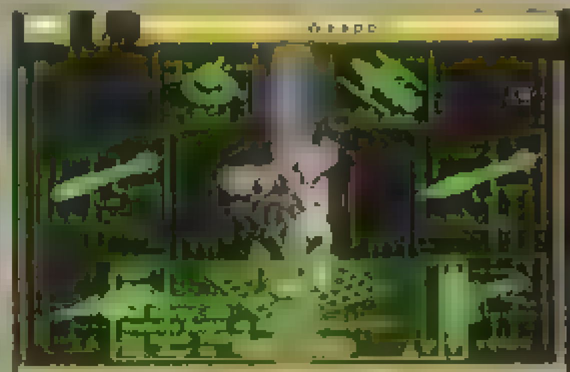
Metal Century

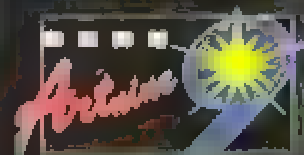
戰魂

國際中文版台灣率先引爆！真「戰魂」已成功登陸美國、歐洲、澳洲、日本、韓國、新加坡、香港、中國大陸等地

無可比擬的極級國產遊戲新典範!!!





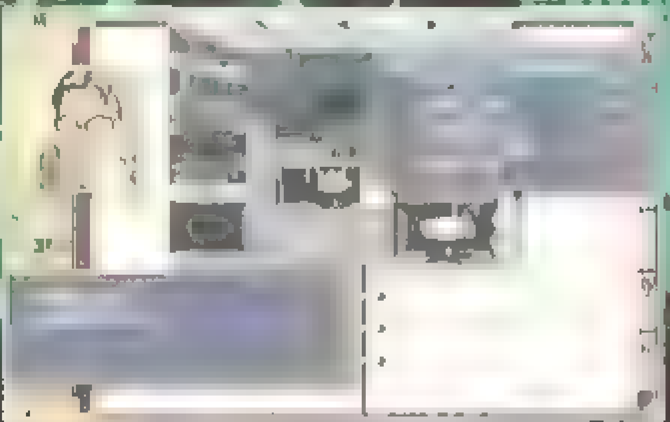


新[illegible]股份有限公司
Art 9.Entertainment inc

[illegible]市南京東路[illegible]2樓TEL:[illegible]545-5668 FAX:(02)546-0449
[illegible] NO.258 SEC. [illegible] NAN-KING EAST RD. TAIPEI TAIWAN R.O.C.

妖擊隊

已經上市！



諜報班：有關事件或敵方情報的搜集、分析之都是、辦案時若有任何疑難問題時，找我就對了！

- 結合冒險與角色扮演的新型態遊戲
- 人員的個性在處理能力上各不同
- 眾多妖魔及NPC，劇情更具張力
- 新式的隊員出勤模式，具有養成遊戲的特色
- 詭異的邪靈氣氛，讓遊戲絕無冷場

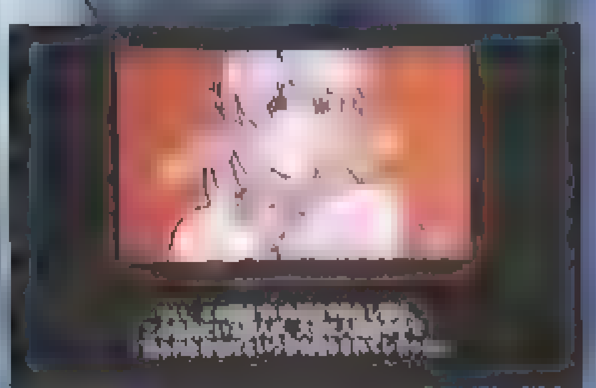
連續十五週的明查暗訪探索班網羅不少好隊員，
諜報班和鑑識班的資料也相當詳細，補給、開發的工作也從沒間斷，
可恨的妖魔！到底錯過了什麼？線索、關鍵，難道真的是……

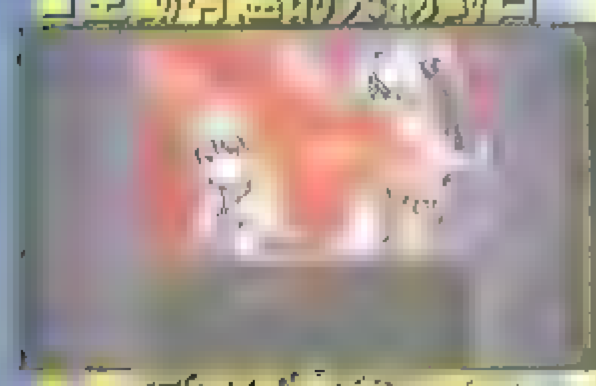
Last-Guardian 2

～黃泉的封印～

獸鄉之守護者2

獸人生命保衛戰即將開打!

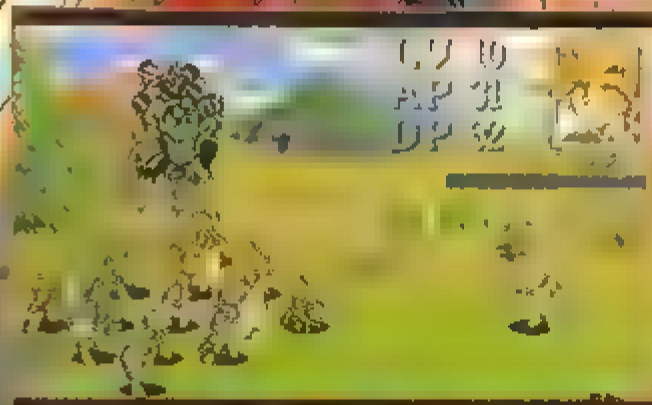


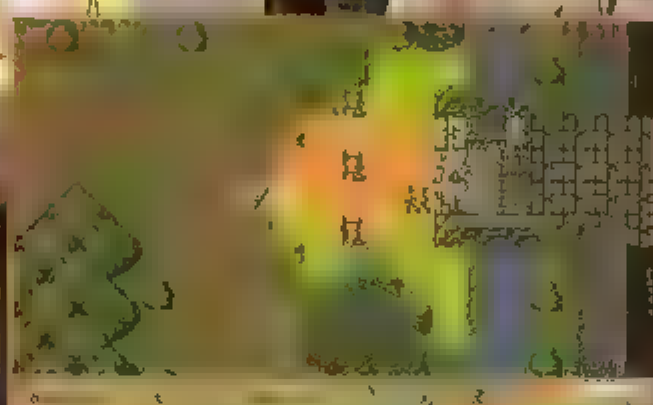


天使Q女學園

天使學園爆笑風波一觸即發

一夕之間學園變成了戰場・・・四大社團間的戰爭一觸擊即發，
每個學生都無可避免地捲入這道漩渦，身爲天文社分部長的眞由美
決心捍衛學園和平，投入這場陰謀風暴





黒の断章

神秘的兇案，謎樣的情節

在[illegible]都市的[illegible]中，某[illegible]的鄉村裡，[illegible]發生奇怪的殺人事件，[illegible]手卻[illegible]法外！[illegible]殺人前[illegible]私家偵探[illegible]崎，[illegible]入了這場[illegible]的旅行之中[illegible]替他解開這謎[illegible]的唯一希望

[illegible]

華義國際
HWAEI INTERNATIONAL
[illegible]11號 TEL:(02)581 2672 FAX:[illegible]
[illegible]大同路65號 TEL:(04)338 [illegible]
南區:高雄市左營區新莊仔路604巷3號 TEL:(07)348 7350 FAX [illegible]

日本富士通進軍PC-GAME的絕讚代表作

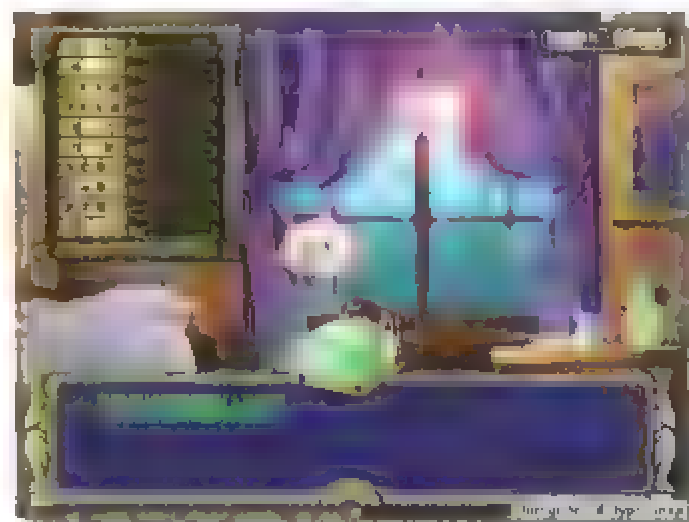
蟬連日本LOGIN雜誌排行榜數週冠軍

軟體世界與電腦遊戲世界雜誌原譯名「魔法學園」

[illegible]少女夢工廠時是不是覺得少了劇情的張力
[illegible]系列時是不是感嘆獨缺人物的成長
[illegible]時滿足你對好遊戲的所有期待
[illegible]風格融入真情真性的夢幻情節
[illegible]新領域，立下了經典的新標準
[illegible]少女夢工廠的養成經典
超越同級生系列的冒險鉅作
[illegible]成功結合養成與戀愛的年度大作

- 依據玩者性格決定故事發展，多線、多結局。
- 角色眾多個性分明，對白生動幽默自然，增加劇情魅力。
- 計有武術、部活動、理系、文系、藝術、魔法、文藝、歷史、科學、生物...等數十種活動，更添學園風采。
- 遊戲大師北爪宏幸加上豪華配音團的日本原音演出。
- [illegible]情與愛情的互動、交際，人物表情生動鮮明。
- 超過三百張引人入勝的場景，高山、大海、古堡、校園...全部為 640*480 256 色畫面，圖檔超過 200 MB。

多變的課程安排



偶而也可偷懶睡大覺

初開喜上眉梢

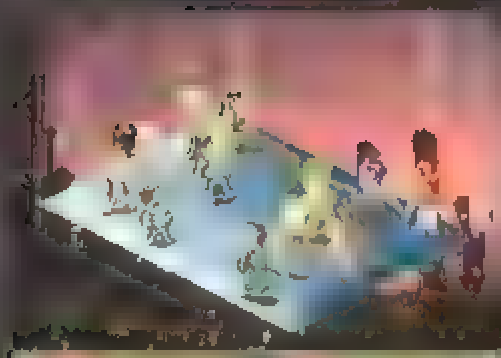
社團活動輕鬆又可交朋友

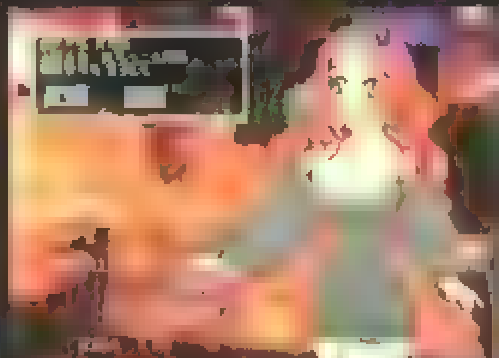
另類大富翁遊戲的代表作

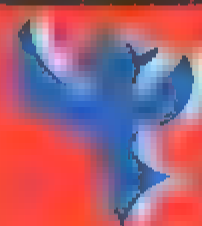
元月上旬隆重登場

忠義

黑道當家







天堂鳥資訊有限公司
TEL:(02)918-4877 FAX:(02)918-7334
客戶服務專線 (07)226-1633

福旭國際股份有限公司
TEL:(07)226-0366 FAX:(07)226-6086

賭場大亨

魔界重現＋復活邪魔

故事簡介

「復活邪魔」是太古時代即流傳於寺院大僧正間的傳說，有座被當成聖域的塔頂，存在著一個不被任何人進入的空間，內藏著巨大的力量，充滿野心的比斯塔魯王，為了取得這份力量，親自帶領軍隊進入塔中，結果卻只換來殺身之禍。

「魔界重現」是跟復活邪魔故事結構相去不遠，追求權力、財富及長生不老的人不斷的出現，只是這次的始作俑者變成了布地比亞的國王巴朵拉。

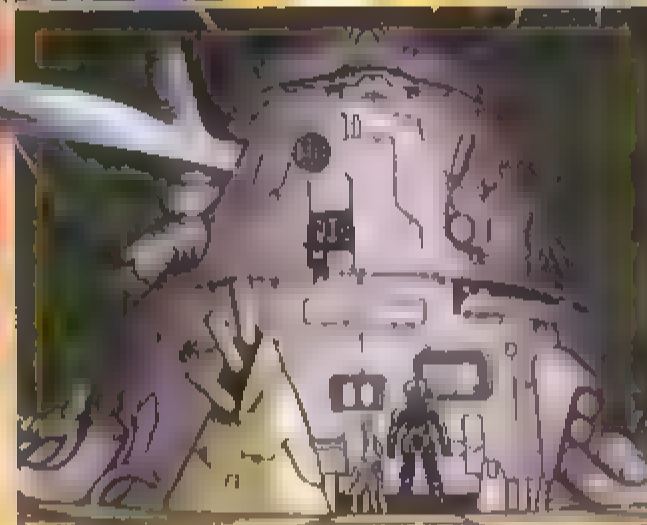
最方便的自動地圖測繪＆自動移動

每次移動時，地圖會自動的被系統測繪出來，不需自己一筆一劃的去描繪，另外只要去過一次的地方會有自動記憶，這麼一來就不怕迷路，也可以儘快到達目的地了！

UNALIS

天晴伝

一個聰穎的少年，一隻擅長各種法術的奇貓，再加上一群日本江戶時期的奇人異士，他們必須阻止讓「龍寶」被惡人運用，否則最兇猛的「邪龍」將吞噬大地..



帶著昔日的光榮歷史，古科學文明下殘存的幻想世界，世上的芸芸衆生皆是由遠古文明時期的先人，自活體實驗中所創造出來的生靈。在這樣的世界，喪失記憶的少女夏瓏與少年[illegible]然相遇，為了尋回少女的記憶而展開了旅程

中文光碟版

R²

Windows 95 對應

賢者への道

TGL

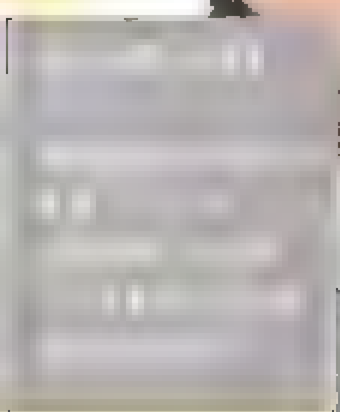
松崗電腦圖書資料股份有限公司　TEL.台北(02)704-2762　台中(04)325-7900　高雄(07)336-9837

橫捲軸動作遊戲新震憾

水滸傳 梁山英雄

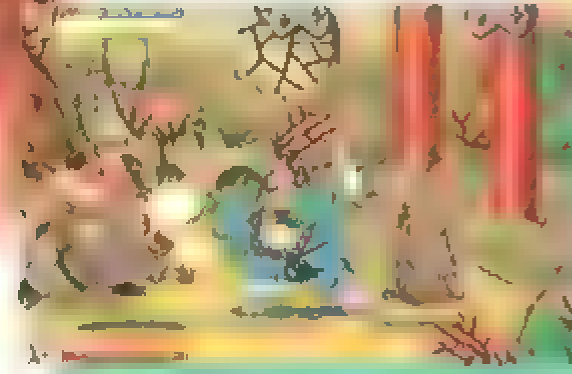
水滸傳 熱門登場

水墨畫風，開創遊戲界新標準



爲救愛妻，林沖衆人怒闖陸侯府！

面對一再陷害自己的陸謙，林沖該如何？



一柄禪杖打翻衆惡的魯智深

熊貓軟體股份有限公司 台北縣中和市宜安路77號2樓 TEL. 886 2 9485120 FAX.886 2 9484820 BBS.886 2 9446123

創造遊戲新世界

熊貓軟體

發燒熱賣

第一套PC排球遊戲

最悍的格鬥極品

精彩非凡

最熱門的益智問答遊戲

最簡單的規則，最歡樂的遊戲

熊貓軟體股份有限公司 台北縣中和市宜安路77號2樓 TEL.886 2 9485120 FAX.886 2 9484820 BBS 886 2 9446123

遊戲特色

*七個時代劇本，讓你體驗三國精神

*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制

*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性

*細膩豐富的指令群，一統中原靠智慧

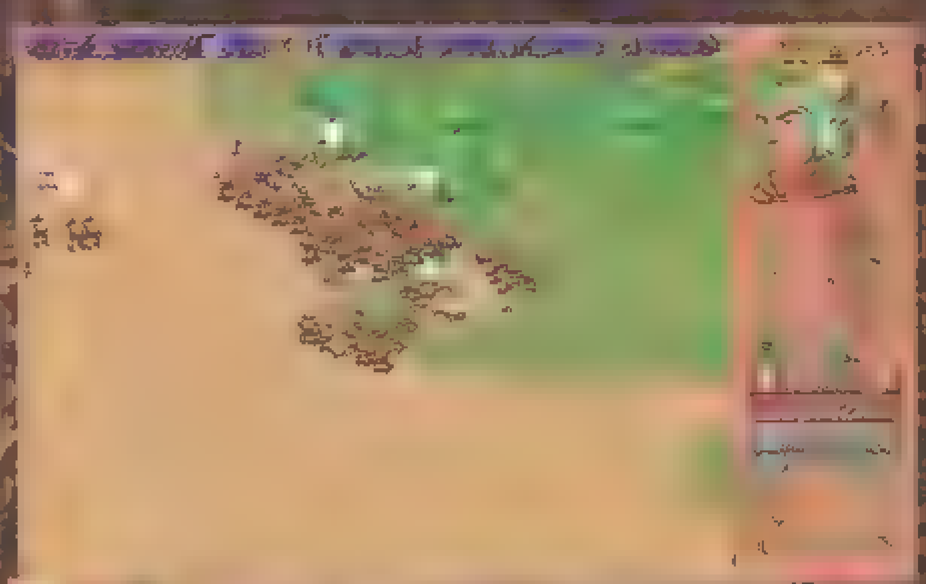
*多樣的戰場設計，地形氣候要注意

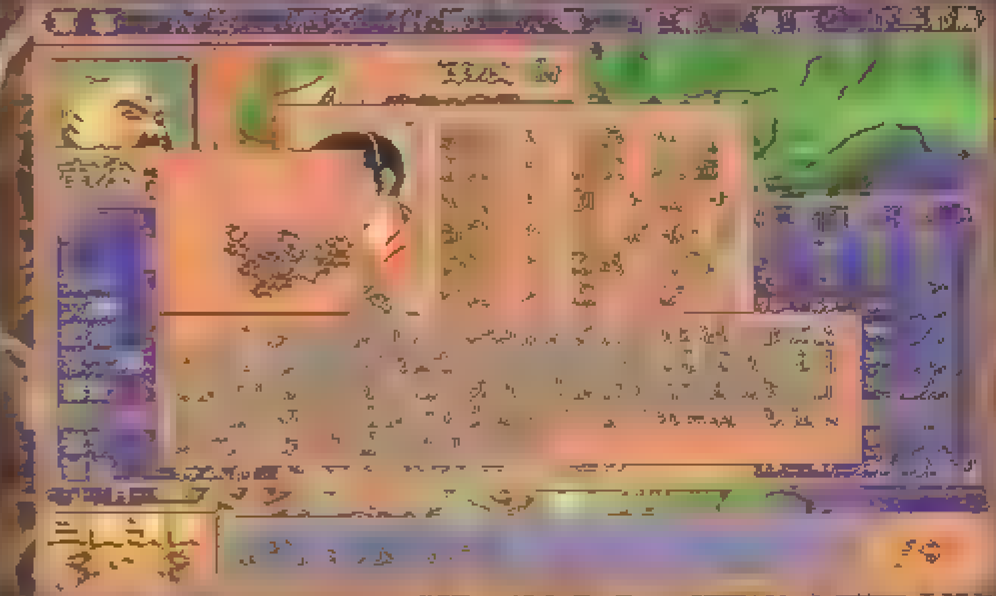
*五花八門的作戰計畫，佈下天羅地網陷敵軍

*3D棋盤式的戰鬥畫面，騎兵遣將展威風

*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千

*中國風味濃厚的配樂，似夢似幻三國情





軟體世界 智冠科技股份有限公司 SOFTWORLD

金庸群俠傳

海內外熱情擁戴
『金庸群俠傳』
的同胞們，謝謝你們！

最好玩、最刺激

超過1000個畫幕大小所組成遊戲地圖，有桃紅柳綠的江南勝景，有水草肥美的星宿海畔，還有大漠及世外仙境。
人物屬性共有十多種，有基本的體力及各種技巧，還有關於道德及人氣等隱藏屬性，在遊戲中做好事壞事都有影響。
沒有煩人的踩地雷式戰鬥及強迫性練功，戰鬥可選擇一對一單挑，還可以多人大混戰，奇招怪式別出心裁。
精心設計解謎部份，尋物、尋人及推測各人話中玄機，帶給您前所未有的挑戰。
片頭大型動畫及遊戲中可愛貼心的小動畫，還有亦古亦今的對話，賦予遊戲最生動活潑的樂趣。

軟體世界
智冠科技股份有限公司

革命尚未成功，想成為武林至尊的小蝦米們請繼續努力！

我是誤打誤撞的，並沒有什麼悟性，再說我是少林弟子，怎能改投別派。

哇！這裡可真熱鬧，想必各位都是為那"連城訣"而來的吧。

哼！又是來找"飛狐"的狂妄小子，廢話休說，動手吧！

新片動向

一月份

1日	●愛琴日記 CD/磁片版	精訊	養成	590
9日	●藍色石榴石 CD/磁片版	歡樂盒	益智	760
24日	●水滸傳～梁山英雄 CD/磁片版	熊貓	動作	未定
26日	●卒業旅行 CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	880
上旬	●狄狄出發了 中/原文 CD 版 (WIN)	泰騰	幼教	980
中旬	●魔石神劍錄 CD 版 (WIN95)	新意	3D 角色扮演	800
中旬	●創世封魔傳 CD 版	天堂鳥	策略	600
中旬	●英雄傳說Ⅳ～朱紅血 CD 版	天堂鳥	角色扮演	760
中旬	●黑道當家 CD 版	天堂鳥	益智	580
中旬	●吞食天地Ⅲ CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
下旬	●天龍八部 CD 版	軟體世界	動作冒險	未定
下旬	●中華職棒Ⅲ CD 版	軟體世界	運動	未定
下旬	●勇者泡泡龍 CD 版 (DOS/WIN95)	龍愛科技	益智	500
下旬	●魔法氣泡 CD 版 (WIN)	微波	益智	未定
下旬	●正宗台灣十六張麻將Ⅱ CD/磁片版	大宇	益智	未定
下旬	●虎將神兵 CD 版	旭光	戰略	未定
下旬	●小惠的性知識大百科 CD 版	鷹揚	文字冒險	760
未定	●顛覆文明 原文 CD 版 (WIN)	英特衛	冒險	1280
未定	●鐵達尼號沈沒記 原文 CD 版 (WIN)	英特衛	冒險	1200
未定	●巫術外傳 原文 CD 版	英特衛	冒險	未定
未定	●星戰 3000 AD 原文 CD 版	英特衛	戰略	未定
未定	●古墓奇兵 原文 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	動作冒險	950
未定	●英倫霸主Ⅱ 原文 CD 版 (WIN3.1/WIN95)	第二波	策略	未定
未定	●幻想空間Ⅶ 原文 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	冒險	1350
未定	●勁爆美式足球 97 原文 CD 版 (WIN3.1/WIN95)	第二波	運動	未定
未定	●魔宮快打 CD 版	第三波	格鬥	780
未定	●鋼鐵勁旅Ⅱ CD 版 (DOS/WIN)	第三波	策略	未定
未定	●獵殺潛航 CD 版	第三波	模擬	900
未定	●小鎮驚魂 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	冒險	未定
未定	●蘇愷 27 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	模擬	840
未定	●烽火連天 原文 CD 版 (WIN95)	第二波	即時戰略	840
未定	●幽魂Ⅱ 原文 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	冒險	1800

二月份

1日	●誕生 Special CD 版	歡樂盒	策略養成	未定
1日	●三國志演義 CD 版 (WIN95)	歡樂盒	歷史模擬戰略	未定
6日	●血烙的蝕板 CD 版 (DOS/WIN)	世紀縱橫	冒險動作	未定
15日	●俠客英雄傳Ⅲ CD/磁片版	精訊	角色扮演	未定
15日	●禁斷之血族 CD/磁片版 (DOS/WIN95)	歡樂盒	文字冒險	未定
25日	●聖女傳說 CD/磁片版	歡樂盒	角色戰略	未定
28日	●第六感之戀 CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
上旬	●大富翁樂園 CD 版	泰騰	益智	未定
中旬	●情劍山河 CD 版	仕積	角色扮演	680
中旬	●火線危機 CD 版	泰騰	3D 動作	未定
中旬	●魔界重現 CD 版	天堂鳥	角色扮演	700
下旬	●群魔亂舞 CD 版	英特衛	格鬥	未定
下旬	●復仇魔神 CD 版	宇峻	戰略角色扮演	未定
下旬	●中國武將列傳 CD 版	旭光	策略角色扮演	未定
未定	●聖域爭霸 CD/磁片版	大宇	策略	未定
未定	●封神演義 CD 版	軟體世界	戰略	未定
未定	●水滸傳 CD 版	軟體世界	角色扮演	未定
未定	●賭神 CD 版	軟體世界	益智	未定
未定	●拉瑪傳奇 原文 CD 版 (WIN3.1/WIN95)	第二波	冒險	未定
未定	●星際元帥 CD 版 (DOS/WIN)	第二波	策略	未定
未定	●摩天大樓 (WIN)	第二波	策略模擬	680
未定	●HR2 CD 版	第三波	未定	680
未定	●超速任務 原文 CD 版 (DOS/WIN)	第三波	冒險	未定
未定	●企鵝闖天關 原文 CD 版 (DOS/WIN)	第三波	冒險	未定
未定	●格鬥學園 CD 版	新意	人物養成	未定

●以上出片資料僅供讀者參考，如有任何變動請向原出版公司查詢

國內出片最新情報

未定	●三國志V 威力加強 CD 版	第三波	歷史模擬	980

三月份

5 日	●鹿鼎記 CD 版	歡樂盒	角色扮演	未定
6 日	●聖戰物語 CD 版〔DOS/WIN95〕	世紀縱橫	戰略	660
11 日	●致命的毒藥 CD/磁片版	歡樂盒	益智冒險	未定
25 日	●三國列傳 CD 版	歡樂盒	即時戰略	未定
29 日	●富甲天下 II	光譜	益智	未定
29 日	●精靈的眼淚	光譜	即時戰略	未定
上旬	● Callhans Crosstime Salloon CD 版	英特衛	冒險	未定
中旬	●炸彈超人 CD 版	天堂鳥	益智	520
中旬	●絶音魔琴 CD 版	泰騰	角色扮演	未定
中旬	●龍機傳承 CD 版	新意	角色扮演	未定
中旬	●秦皇陵	光譜	冒險	未定
下旬	●聖戰英豪 CD 版〔WIN95〕	微波	策略	未定
下旬	●超級飛天龜 CD 版〔WIN/MAC〕	博德曼	益智	未定
下旬	●烏龍探長 CD 版	博德曼	動作	未定
下旬	●決戰古埃及 CD 版	博德曼	動作	未定
下旬	●大唐傳奇 CD 版	旭光	角色扮演	未定
未定	●明日之星 II CD 版	鷹揚	策略	未定

四月份

1 日	●禁斷之血族 II ~Gloria CD/磁片版	歡樂盒	文字冒險	未定
3 日	●頑皮豹 CD 版〔WIN95〕	世紀縱橫	冒險	未定
中旬	●傀儡英雄 CD 版	微波	角色扮演	未定
下旬	●波波大冒險 CD 版〔WIN95〕	微波	動作	未定

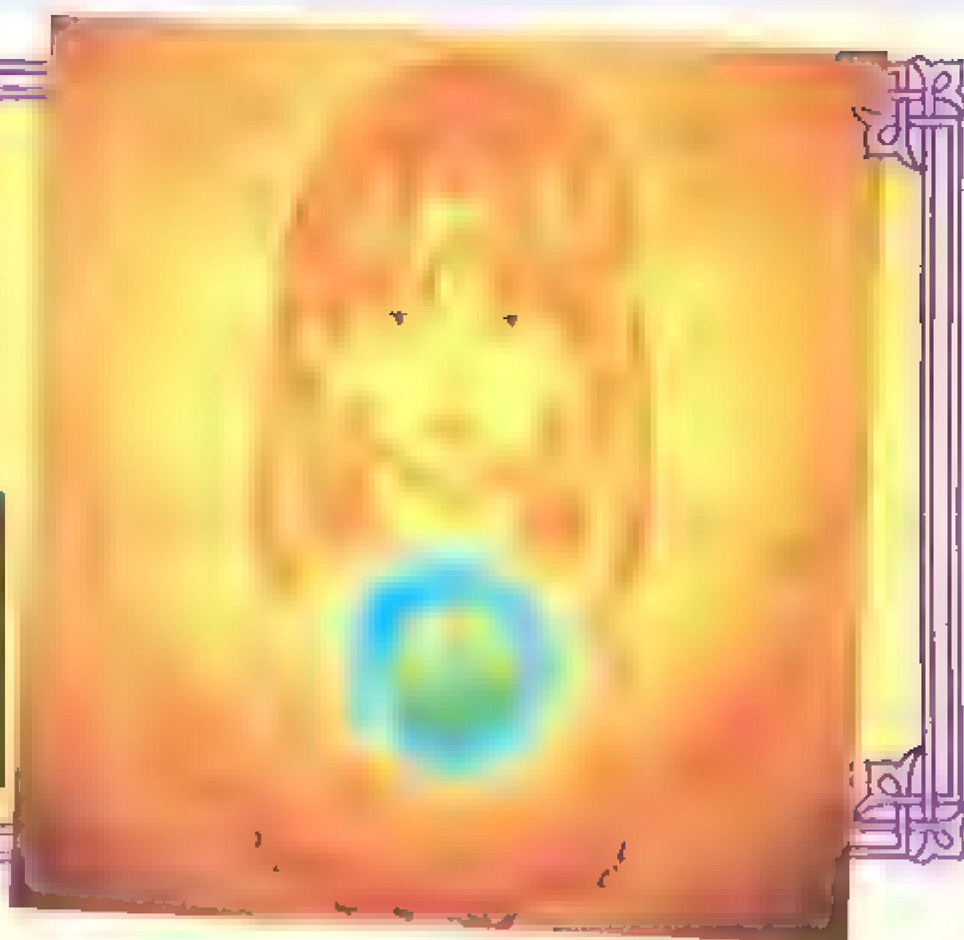
9 日	●天使爭霸 CD 版	歡樂盒	即時戰略	未定
28 日	●神龍教 CD 版	歡樂盒	角色扮演	未定

軟體世界雜誌 1·15~2·14

1·15	星期三
16	星期四
17	星期五
18	星期六
19	星期日
20	星期一 ●大寒
21	星期二
22	星期三
23	星期四 ●自由日
24	星期五 ★水滸傳~梁山英雄
25	星期六
26	星期日 ★卒業旅行
27	星期一
28	星期二
29	星期三
30	星期四
31	星期五
2·1	星期六 ★誕生 Special ★三國志演義
2	星期日
3	星期一
4	星期二 ●立春
5	星期三
6	星期四 ●除夕夜、拿紅包 ★血烙的蝕板
7	星期五 ●春節
8	星期六
9	星期日
10	星期一
11	星期二
12	星期三
13	星期四
14	星期五

精靈的眼淚

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
即時戰略	光碟／磁片	DOS	機種：486 以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/K
設計公司	發行公司	預定發行時間	
光譜	光譜	三月中旬	



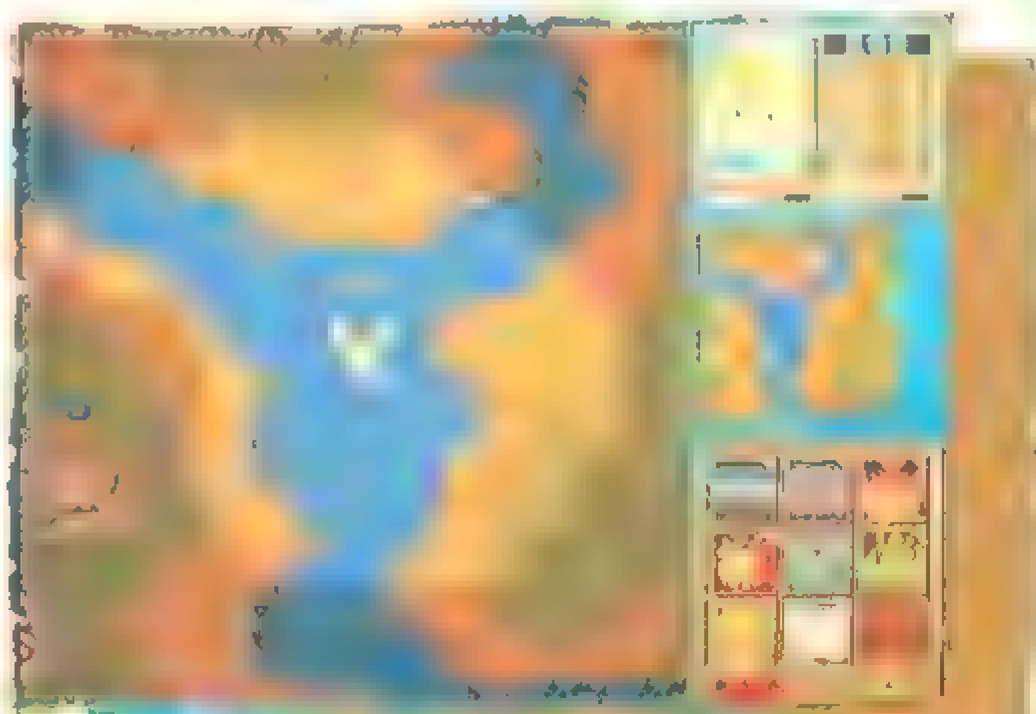
遊戲的背景發生在數百年前：窺伺精靈界已久的變種妖精，在摻雜私生子情節的妖精－露比絲帶領之下，在神秘黑暗日突破魔法師的封印，大舉入侵精靈界，使得過慣安逸生活的精靈們慘遭肆虐，於是一場精靈界存亡的戰鬥就此展開…

這是由光譜資訊所製作的一款即時戰略遊戲，有劇情模式和網路對戰模式。在劇情模式下，玩家可自行選擇扮演帶領精靈們重整家園的魔法導師，或是將精靈趕盡殺絕的邪惡妖精。遊戲共近二十關，每關有不同的任務、地形和資源限制。任務不一而足，有的任務是滿足殺戮快感的全數殲滅，有的是在黑暗中搜救失散的族人，也有在光天化日之下的敵我廝殺大對決…等；加上豐富多樣的地形，保證讓玩家有全新的體驗！

有地形效果的即時戰略遊戲

遊戲開始，會有關卡動畫，指引玩家每關的任務，玩家需指派小精靈合成各種建築物，如生命之窩、飛行翼岩…等，然後培養不同屬性的戰鬥精靈，如火精靈或闇精靈等，以及研發各種魔法體系和合體魔法。但是最最重要的，還是要儘快地完成任務，因為敵方是不會笨笨的站在原地，等玩家成家立業之後才打過來的。

和一般即時戰略遊戲最大的不同，在於玩家不用專注於小人或木頭，而需將心力放在如何作戰。這套遊戲在戰鬥的過程中，戰鬥不再只是單純的人海戰術或滑鼠速度練習戰，玩家可能需考慮在不同的地形上，施用魔法的效果會有所不同，而且若能洞悉對抗敵人時與之相生相剋的攻擊方法，對症下藥才能給予最直接的攻擊，也可達事半功倍之效哦！

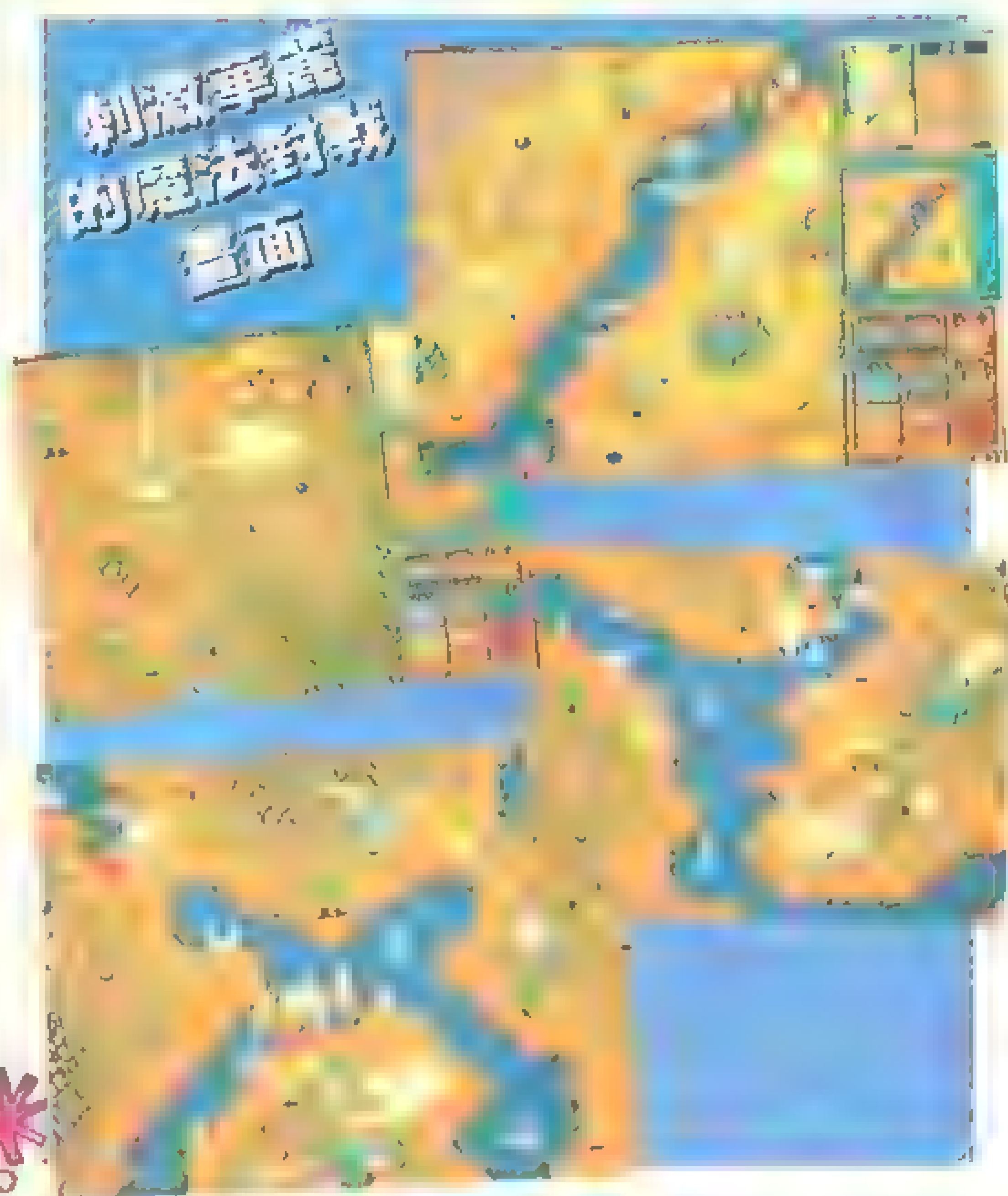


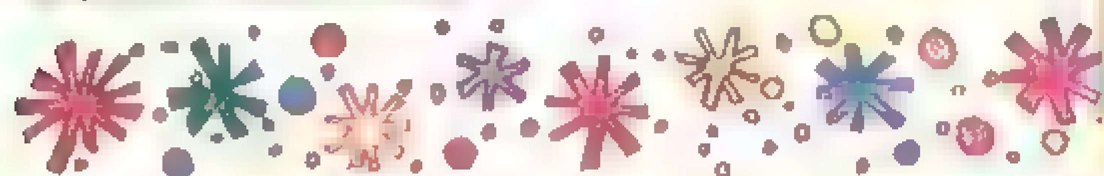
雙方人物一覽

搞怪的魔法系統

一般較正常的魔法，如火球術、攝魂術、化土爲泥、石化術…等等，您可以控制敵人的行動，也可以將敵人變成石頭，也可將之再從石頭變成您的奴隸…。這些爲所欲爲的法術還嫌不夠強嗎？那麼再配合怪異的合體魔法，喜歡玩弄魔法的朋友，必能從中充分享受施法的樂趣！

遊戲中的另一項特色，就是即時就地合體的魔法系統，玩家可派遣精靈或妖精深入敵陣，然後進行合體，並在有限的合體時限內完成攻擊。就算是可愛的小精靈，也可能合成一部瘋狂的絞肉器，也可能是一大團爆破火球，也可以是一隻噬血蟲…；但是合體時效一到，這些解體的精靈就需要一些時間來喘口氣，您可再對這些虛弱的精靈施法使它們快速回復戰力，然後重回戰場…。總而言之，這一連串的戰鬥，必能充分緊繃您的每一根神經！





華麗的聲光特效

據遊戲開發小組人員表示，『精靈的眼淚』不論在美術方面，或在音效方面都會有精緻的表現。遊戲中的人物造型，有可愛動人的精靈，和與之對立、邪得不能再邪的妖精；在地形和建築的繪製上也呈鮮活而精緻的色調，再搭上逗趣的音效，相信玩家將可在遊戲中享受到絕佳的聲光效果。

這套即時戰略遊戲，在不負衆望的呼籲下，推出網路連線對戰，最多可達八人連線；如果您不喜歡和電腦對打，屆時必可和您的朋友進行瘋狂連線了！光譜資訊這次精心製作的『精靈的眼淚』，預計將在 97 年二月中上市，喜歡即時戰略遊戲的朋友，不妨拭目以待！

水滸傳
梁山英雄

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	磁片／光碟	DOS	機種：486以上 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
熊貓	熊貓	月下旬	

高低解析度可自由切換

在水滸傳 梁山英雄中，採用了320×200和640×480兩種解析度來製作遊戲，在320×200的遊戲畫面下，遊戲中的人物造型之大，是其它同類型遊戲所無法比擬的，同時也帶給玩家更刺激震撼的武打畫面，而在640×480的遊戲畫面下，精細的遊戲畫面和人物的動作，更是玩遊戲時的一種享受，最重要的是，在遊戲中可以隨時任意的切換解析度，玩家可以選擇最自在的遊戲畫面來進行遊戲，不必擔心有任何的限制。

在320*200畫面下的人物打鬥更過癮

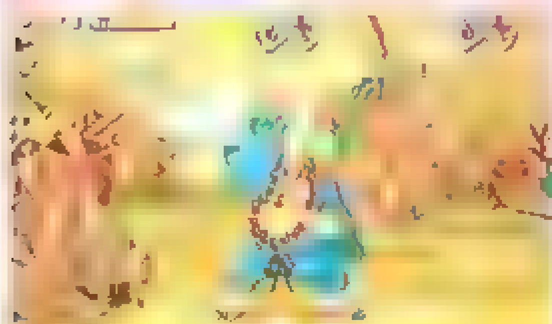
特別攻擊技

如大型電玩般 三人同時進行遊戲

碼頭一景

在遊戲人物方面，遊戲中提供了「豹子頭」林冲，「花和尚」魯智深，「鬼靈精」錦兒和「青面獸」楊志來供玩家選擇，其中「豹子頭」林冲在遊戲中還會根據遊戲的進展而出現不同的造型，另外除了這四人之外，遊戲中也特別提供了神祕的人物來供玩家操控，至於是何種神祕人物，這就得靠玩家來自行發掘了，而一般的橫捲軸動作遊戲通常就只提供一人進行遊戲，最多也不過就提供兩人同時遊戲罷了，如果想同時間三個人進行遊戲，可能就得上街玩玩「吞食天地」之類的大型電玩了，但是在水滸傳 梁山英雄中，遊戲提供了三人同時進行遊戲的功能，因此玩家們可以呼朋引伴，猶如梁山眾義般一起在電腦前進行遊戲，在三人同心之下，只怕高俅不低頭都不行。

加入升級效果　讓必殺技更具威力

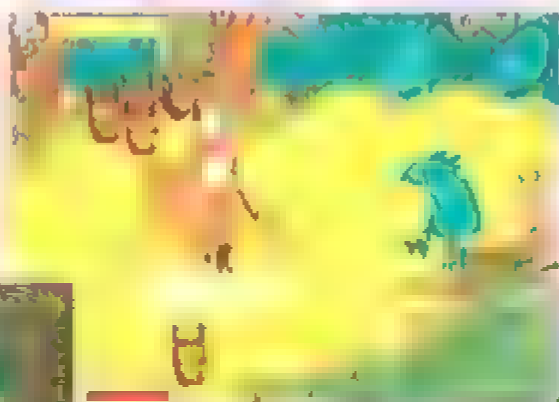


施展無敵必殺技的花和尚魯智深

當然，除了可二人同時進行遊戲外，各個人物的武功招式更是不輸給大型電玩，拳打腳踢的精彩自是不在話下，同時間遊戲也加入了升級的功能，升級後的四位主角不但攻擊力增強，就連所施展的無敵必殺技或是特別攻擊都會隨著等級的增加而有所不同，看到這裏，玩家可能會問什麼是人物的特別攻擊，在遊戲中，每位角色除了自己所有的無敵必殺技外，遊戲還導入了聚氣的功能，當主角在攻擊敵人之後，這個聚氣表就會開始聚氣，聚了氣之後，玩家就可發出與一般攻擊不同的武打招式來攻擊敵人，在升級之後威力更是可觀。除了主角們的攻擊招式驚人外，遊戲中的反派可也不是簡單的人物，從一般的地痞、掃地僧，到官差、府尹等等，每一個都是讓玩家應接不暇，招招致命的人物，玩家們除了小心閃躲他們的拳腳攻擊外，還得小心他們使出的火把、小刀、長鞭等等武器，而每關的頭目可就更可怕了，火藥、劍氣、雷擊等等樣樣致命，梁山英雄的命運如何，可就操在玩家的手裏了。

當然，玩家所操縱的梁山英雄也不是如此無助，遊戲中也隱藏了許多的物品供豪傑們使用，除了一般常見的藥草補充好漢們的生命外，還有許多的武器供主角們使用，而這些物品藏在場景的何處，就得靠玩家去尋找了，提到場景部份，水滸傳　梁山英雄的場景比起前作「西遊記」的長度可是增加了許多，不但場景的長度增長許多，在場景的構成和繪製上也是複雜和精細了許多，場景的構成從開頭菜園的瀑布流水，到寺廟前庭的花草樹木，或是人來人往熱鬧熙嚷的街道，還是竹林沼澤的野豬林，亦或是冰天雪地的邊疆風光，到最後的宮廷景色，每一關的場景都深具特色，玩家可別只顧看這些場景，在這些場景中除了供作遊戲行進的舞臺外，玩家甚至還可以在某些場景中和周遭的人物交談，交談除了增加遊戲的樂趣外，還暗藏了不少的秘密所在。除了上述所提到的這些之外，遊戲中還有不少的機關等著玩家自投羅網，玩家可得千萬小心。

聚氣後的林沖，使出特別攻擊技



林沖的升級畫面，升級後的人物攻擊力增強

完整過場訊息交待　恩怨情仇了然於心

在遊戲中，若只是一味的格鬥殘殺，相信玩家可能連遊戲在述說些什麼故事都不清楚，在水滸傳　梁山英雄中，每一關的開頭除了有水墨風格所繪製成的故事畫面外，還有文字敘述各關的目的何在，而和各關的頭目對話不僅讓玩家了解目前所面對的敵人之外，還可以從中得知水滸故事中的恩怨情仇，不會讓玩家玩得一蹋糊塗後還不知究竟是怎麼一回事，而遊戲中以水墨風格所繪製出的各種串場畫面更是遊戲中的一大特色，除了讓玩家能了解故事的進展外，還表達出了遊戲中主角們豪邁率意的性格，這種畫風不但是設計小組的新嘗試，也是遊戲界的一大創新。

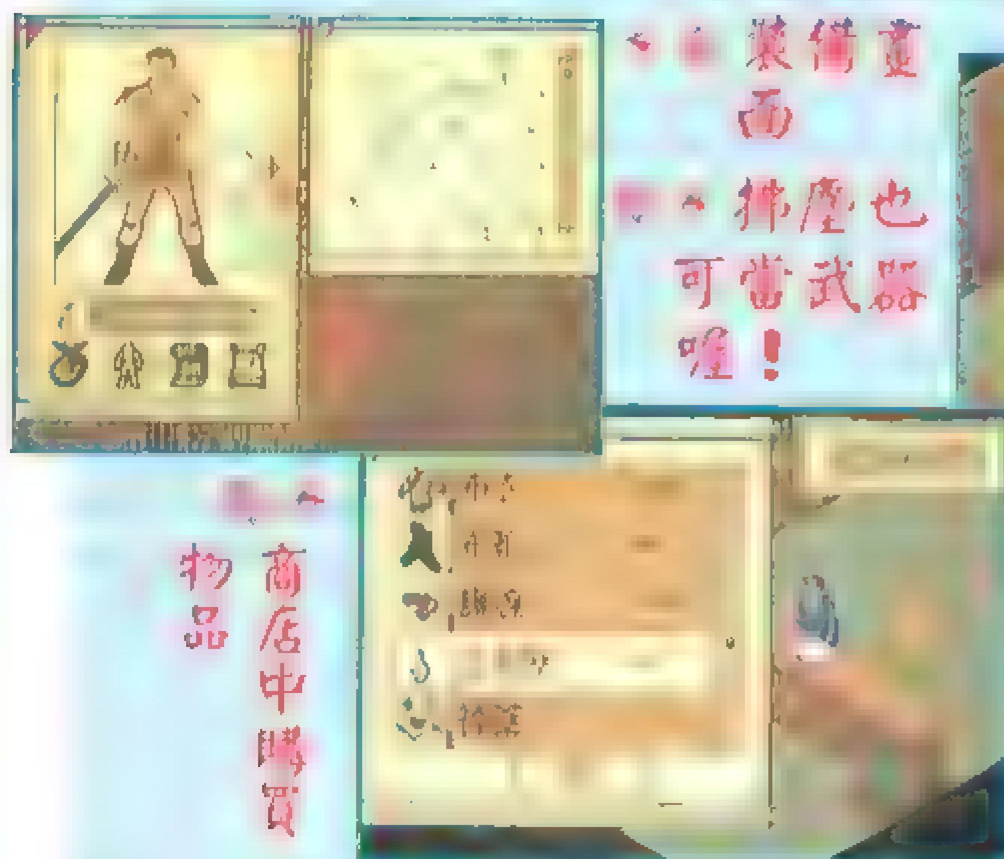
除了以上所提及的部份外，開頭的 3D 動畫部份也絕對不能不提，為了能讓特別設計繪製的 3D 動畫能更具效果，製作小組不惜重資配製音效，再加上特別製作的音樂，讓這段 3D 開頭動畫迫力十足，目前水滸傳　梁山英雄正緊鑼密鼓開發中，預計於 1 月底和各位玩家見面，喜愛橫捲軸動作遊戲的玩家們，千萬不要錯過了水滸傳　梁山英雄。

水墨風格的開場畫面

神鵰俠侶

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	：486DX66 體：8MB 顯示：V 音效：S/G 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
BugzPRO STUDO	智冠科技	未定	

情愛糾葛、且看神鵰



↑↑裝備畫面

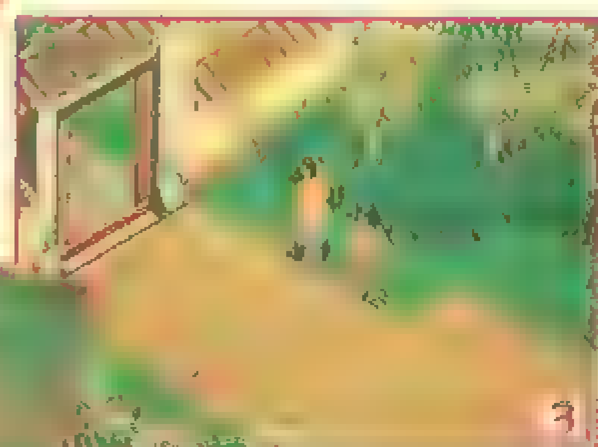
←↑拂塵也可當武器喔！

↑↑商店中購買物品

在金庸的十五部武俠小說中，描寫男女情愛最深、最爲纏綿的作品莫過於「神鵰俠侶」了。故事中楊過與小龍女的分分合合、情感糾葛，不知擄獲了多少男女讀者的心。這個曾跨越電影、電視的小說作品，將由軟體世界將其搬上電腦螢幕。

製作這部情愛作品的「軟虫預算有限工作室」（以下簡稱「軟虫」），曾是至通公司的成員。這次「軟虫」卯足了勁，想要把「神鵰俠侶」完整的呈現出來。其實玩過金庸小說改編遊戲的人，最「痛恨」的，就是遊戲將原著情節腰斬、或是在劇情上做相當大程度的改編。所以此次「軟虫」在製作「神鵰俠侶」時，便將原著四册的情節完整的寫入遊戲之中，讓玩者能重頭到尾的感受劇情。其中爲了遊戲製作方便，其中或許有少許的變動，但是均不會脫離原著的情節，而據側面的了解，遊戲中似乎刪除了馮鐵匠及洪凌波二人的劇情，「軟虫」表示這改變將不會影響故事的進行。至本文付梓，「軟虫」的企劃人員已經撰寫了超過10 萬字的對話，遊戲之龐大可見一般。

[illegible]



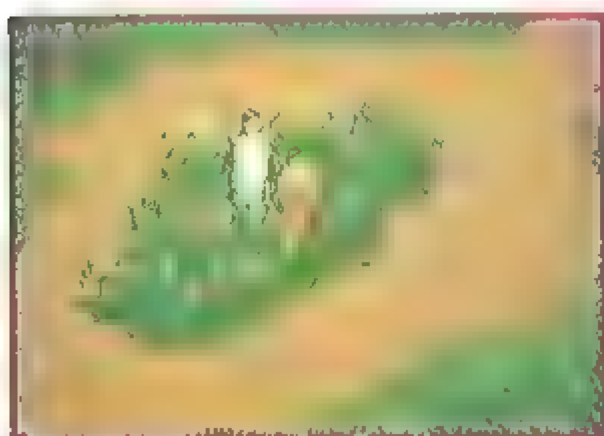
1 鐵槍廟前

2 離太遠了嗎？那就走近些吧！

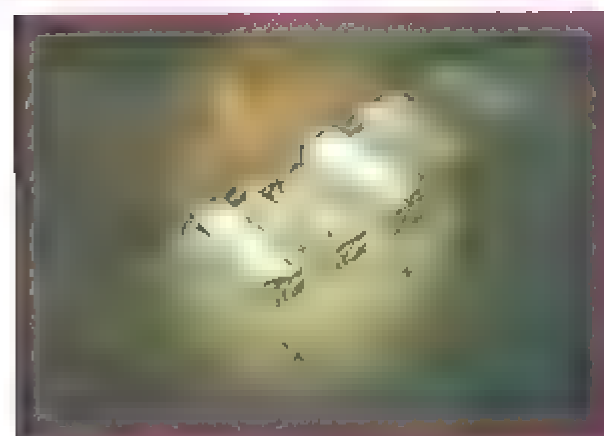
3 還有箭頭指示方向呢！

此次「神鵰俠侶」的背景音樂將支援一般的音效卡、及 MIDI 音源，而擁有音源機或是Wave Table 子卡的人，將

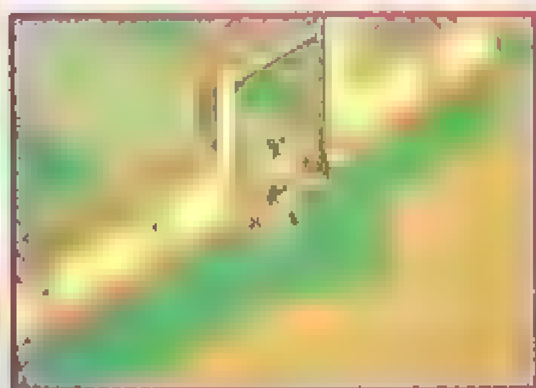
細緻場景、螢幕呈現



◀花叢中的一對璧人



◀活死人墓中一景

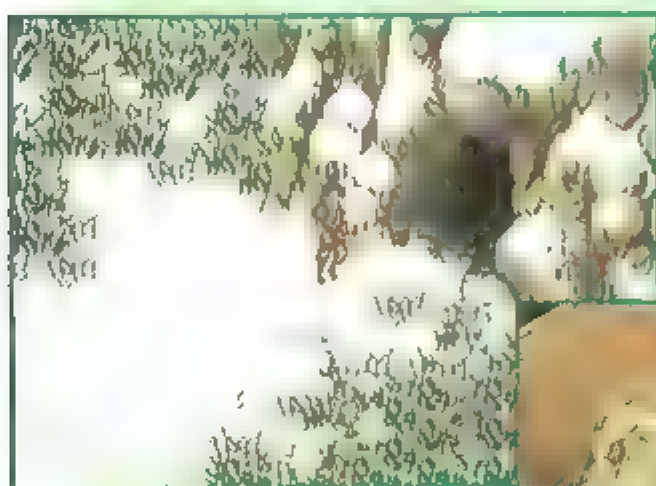


▲郭靖與楊過要上哪兒去呢？

保留原著劇情的結果，通常會犧牲掉遊戲的變化性。「軟虫」選擇了前者，這代表了此次的「神鵰俠侶」將採用直線式的劇情發展，玩者所有的動作將依小說的內容而行。其實若是熟悉原著的玩者，在進行遊戲時，應該不會遇到太多的障礙。而且此次遊戲中並無設計有太過煩人的迷宮或戰鬥，很適合那些被工作或是功課壓的喘不過氣來的人，來嘗試一下這種較為容易進行的角色扮演遊戲。

為了徹底表現出劇情中精彩的情節，「軟虫」的美術人員在遊戲中繪製了數量相當多的角色動畫，每段角色動畫都有相當細膩的表現，也可說是本遊戲的賣點之一。而像活死人墓、黑龍潭、華山、桃花島等場景則是依原著中的描寫來繪製，共計有一十多個場景再佐以日、夜、天候等變化，可以說是相當的豐富。在遊戲中全部的場景，都採用 45 度角的立體圖塊來拼製，呈現出的是一個頗為寫實的世界。

操作輕鬆、上手容易



▲戰鬥畫面

▲華山的雪景

這次的遊戲操作界面，據「軟虫」的工作人員驕傲的表示，可說是國產遊戲中屬極為優異的設計。在操作的部份，玩者只需要使用一隻滑鼠，就可以相當輕鬆的進行遊戲，無須再去碰鍵盤。而在界面部份，採用了直覺化的視窗設計，並且導入了部份物件導向的觀念。怎麼說呢？譬如玩者要裝備一把劍，只需要從行李中，用滑鼠將劍拖曳出來，然後丟到人物的身上就完成了裝備動作，同時人物的圖像也會多了一把剛剛所裝備的劍。同理在使用物品上，玩者要使用一個物品，只要將其從行李中拖到人物圖像上，就完成了使用的動作。

在戰鬥的設計上，基本是採用一般的踩地雷遇怪物以及回合式戰鬥的設計，不過在升級的變化上「神鵰俠侶」的變化就比較豐富了。除了一般人物屬性的升級之外，還分有各種招式的升級。也就是說玩者如果一直使用「打狗棍法」，那麼「打狗棍法」的威力將會不斷提昇，但是在其它招式上則不會跟著升級，善練所用的功夫，將成為遊戲中練功之外的樂趣。此外，各種招式也必須使用其專用的武器來配合，例如要使用「黯然銷魂掌」，就不可以在楊過的身上裝配一把劍，要使棍法，也不可以讓主角空手。

可以享受到更為優美的配樂。「軟虫」同時也在研究製作 CD 音源的可行性，如果空間允許，也可以讓沒有 MIDI 設備的人有更佳的選擇。

遊戲什麼時候會推出呢？目前「軟虫」的工作人員，已經完成了所有的系統作業，現正加緊導入劇情至遊戲中，「順利」的話，可望在春節之後將「神鵰俠侶」推出。目前「軟虫」的人員均以進入斷炊的生活，還是堅持要將一部完整的「神鵰俠侶」呈現給玩者，大家不妨拭目以待。

BOUNTY TROOP

The Recovery of Planet Hammer

塞漠風暴

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	DOS	機種：486DX33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
第九藝術	未定	一月	

來瞧瞧故事的緣起…

蠍星系一星系曆記5811星年12．16光月。隸屬於星系聯邦最高安全指揮中心的外層防衛網—泰斯卡太空站，收到一組屬於最高安全本部的加密磁光檔案，經過防衛體系的多重定位確認，證實該組訊息乃是從靠近星系邊沿的納達礦星傳出，但防衛網中心卻一直無法取得與該礦星的聯繫，亦無法查出該磁光檔案的發射來源。於是，泰斯卡太空站便立即將該檔案再以多重加密的方式，最速件的送回聯邦最高安全本部。

當安全本部收到該檔案後，立即對其進行解密反組的工作。此時，他們發現該檔案的加密格式為最高等級的保護，所有在場的人皆預料到有事發生。經過中心電腦的處理，該檔案終於完整的組譯出來。檔案內容為：

▼六角立體地形，華麗畫面。

▲高解3D動畫，美不勝收。

致最高安全本部指揮官：

納達礦星已於日前發生叛變，屬於斯加達帝星系的戰鬥部隊，趁礦星的星球安全系統進行維修轉換時，大舉登陸並聯合先前到達的駐礦上的部隊，一舉佔領納達星指揮中心。事出突然，我們只能在倉促中將星球指揮官救出。因敵方武力強勢，我方現有部隊無力反擊，故製磁光檔案藉紅色飛梭將此地狀況傳出，請本部支援。

另據星球指揮官告知，達納星球研發中心近年來的研究主題：將星球生產的磁石晶礦再合成，可轉換成激光武器系統的新能源，其所產生的破壞力將可輕易的毀掉如同納達星一般的星球。此一計劃也已進入最後的測試階段，如果此技術落入斯加達帝軍隊的手中，則聯邦星系將陷入一連串戰爭的惡夢中。

▲各地的基地是您的休息站。

●蒼鷹第一小隊長　史巴爾

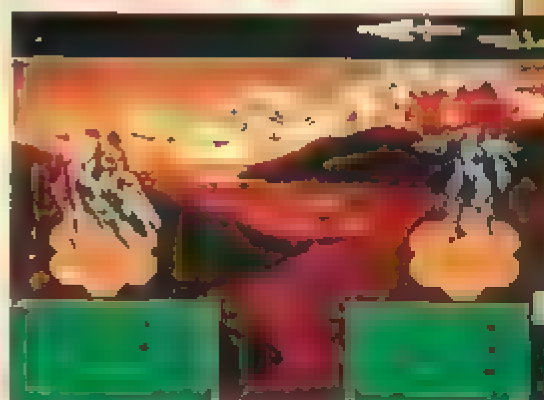
臨危授命 披掛上陣

當所有在場的人看完檔案後，每個人的臉上都呈現著從未出現過的憂鬱。因為他們都知道，此時遇上了一個沒有人敢保證能解決而又一定要完美解決的問題。於是星系聯邦安全本部發出二級緊急會議通知，召集所有聯邦一級主管舉行極機密會議，商討應對之策。討論後，聯邦安全本部的最高指揮官，透過聯邦委員會的授權，發出了緊急召集令，準備了高額的獎金，並動用了星系聯邦的王牌。

12 · 18 光月，五艘個人太空艦艇，分別停落於安全本部的專用機坪，五位星系中頂尖的一流高手接下了這一個幾無生機的任務。本次任務只有一個目標：清除斯加達亞部隊的所有威脅，將納達礦星的指揮權交還該星原指揮官，並帶回該星球改良之激光武器系統的所有相關資料⋯

12 · 20 光月，五位天蠍隊員到達了泰斯卡太空站。安全本部決定派遣星系聯邦戰鬥旗艦－塔斯．巴瑪戰艦送戰鬥單位至納達星，並適時給予必要的支援。

▶豐富多變的地形，各式的任務型態，考驗您的智慧。



▲氣勢磅渤的戰鬥模式。

▼一切就緒，出擊了。

12 · 24 光月，塔斯．巴瑪戰艦到達離納達星八萬哩的位置，為了防止被斯加達亞部隊偵測到其行蹤，戰鬥單位決定駕駛個人戰鬥艦突破納達星的星球防衛系統，先行了解星球的狀況及連絡蒼鷹隊員和納達星球指揮官。

天蠍星系的和平從現在開始，即繫於你的手上。實言之，你才是星系的王牌，加油吧！指揮官。讓我們一睹您優越的領導能力，使您成為正義的化身。

高解 256 色的解析模式喔！

玩家在遊戲中，扮演戰鬥部隊的指揮官，遊戲中並提供了二十餘種的機甲及車輛可讓你選擇編成戰鬥部隊，玩家可利用各種不同的專長執行不同的任務。本遊戲共有二十一關、六個場景及風味不同的基地，七個可補給武器、物品的城鎮，及十餘種的任務內容。每一關皆有其不同的目的，你必需發揮你的部隊專長，達到目的才算完成任務。遊戲的類型屬於戰略遊戲採回合制，有些任務有回合的限制，因此你必需儘快的完成任務。

▼[illegible]

▲反應靈活，逃過一劫。

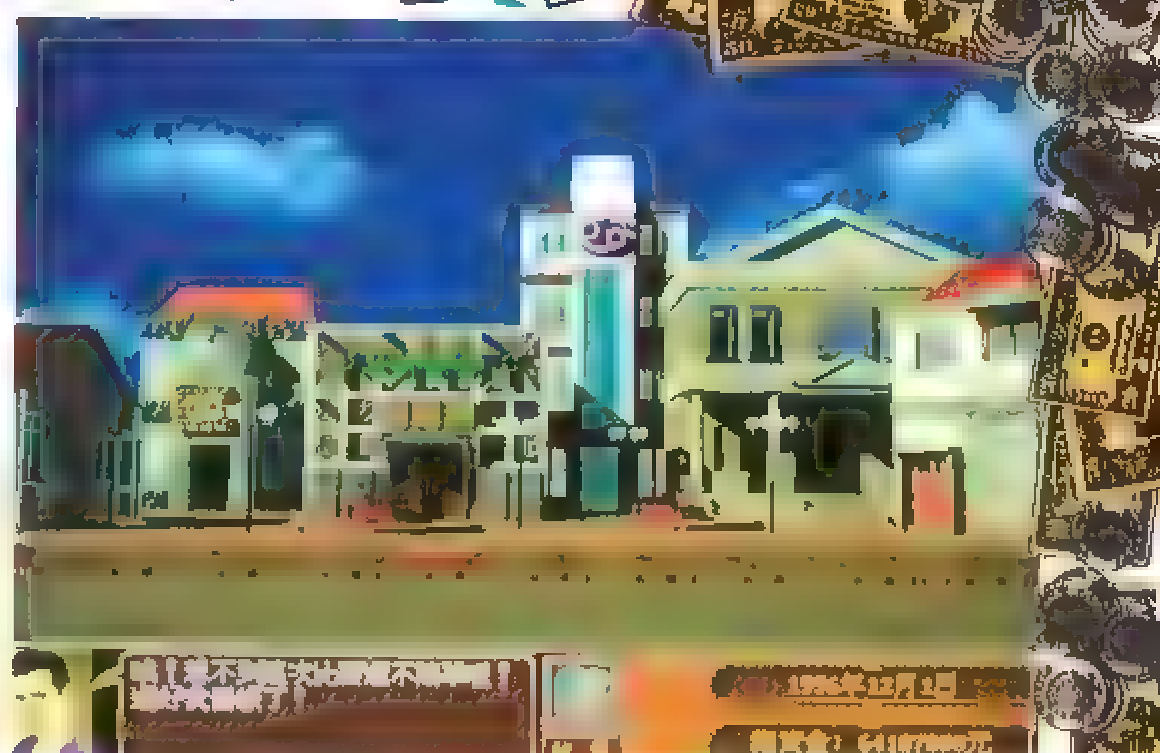
3D 的過場動畫亦為本遊戲的重點，每關結束時不論任務成功或失敗，皆有不同的精彩動畫。城鎮中優美的音樂，讓你在購買補給物品時心情輕鬆；基地中緊張急促的音樂使你有開戰前的緊繃氣氛；戰場上雄偉的音樂讓你熱血澎湃，一除敵人而後快。每一種不同的場景皆有不同的適景音樂是本遊戲的特色之一，音效的最佳化也是遊戲的基本配備。基本上，本遊戲在〝質〞上，製作小組已盡其最大的努力，使其達到最佳的效果，希望能得到玩家的肯定，繼續為國產的自製遊戲盡一份心力。

▼你來我往，鹿死誰手，尚未分曉。

▲各式武器任您精挑細選。

賭神 至尊之戰

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
博奕	光碟版	DOS	機種：486DX-66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/U/G/M 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	二月	



不賭無以為生者、千萬不能錯過喔！

提起個人電腦上的博奕遊戲，大部分的玩家都會直覺地聯想到麻將類遊戲，而事實上「博奕」的範圍非常廣泛，從夜市、廟口擺攤子的「喜巴拉」、「押寶」等骰子類遊戲，到三兩好友閒來小玩幾把的「羅宋」、「接龍」等撲克牌遊戲，以至於正統賭城裡的「輪盤」、「梭哈」、「黑傑克」等制式賭桌遊戲，都可以算在「博奕」的範疇中。

一般的博奕遊戲，最為人詬病的應該算「和電腦玩比較無趣」這件事，為了讓電腦對手在賭桌上有比較豐富的擬人化表現，本遊戲根據每個賭博項目的各種不同狀況，設計了數千句的「狀況對話」來營造電腦對手的個性。這些陪玩者打牌或是下注的電腦對手，除了各有不一樣的思考方式外，還會因為性格的不同，在同一種狀況會講不一樣的話。這種設計除了增加遊戲的樂趣之外也使賭桌臨場的擬真度大為增加。

◆中的「賭神之旅」賭城

◆賭桌 BLACK JACK

去『拉斯維加斯』太遠了嗎？那就來賭神的世界中吧！

◆獲得賭術秘笈

◆輪盤

◆「賭徒酒店」

為了營造一個更加真實的遊戲世界，「賭神：至尊之戰」採用 640 × 480，65536 色高彩繪圖底層引擎，使得以全 3D 製作的遊戲場景，能夠有更豐富的層次表現，在「賭神之旅」的模式中，玩者甚至還能夠看到各個城鎮晨昏的變化。本遊戲的美術風格，相信可以給國產遊戲的愛好者一個全新的體驗。

在音樂及音效方面也有相當優秀的表現。本遊戲採用大量的音效取樣，從輪盤的象牙珠子滾動，到撲克牌的洗牌、發牌、甚至賭場荷官的真人語音，都經過真實音效取樣及修飾，所以玩者不會在遊戲裡聽到不搭調的音效；而和搖滾樂團合作，採用 MIX MODE 灌錄的遊戲光碟，除了在遊戲中提供最華麗的背景音樂之外，也值得當作一般的音樂 CD 好好欣賞。

讓你一次賭個夠?!

「賭神:至尊之戰」這套綜合式博奕遊戲,便是在力求營造眞實「賭壇」的目標之下,將時下最流行的十多種文、武博奕遊戲網羅其中,並依玩者不同的遊戲習慣,設計了三個遊戲模式,使遊戲產生了多項內容、多種玩法的華麗風貌。以下簡單地向大家介紹三個遊戲模式的主要內容。

❶ 賭神之旅

「賭神之旅」中的「萬勝賭坊」

這是一個類似角色扮演遊戲的模式,在這個遊戲模式中,由玩者所扮演的主角會遇到約五十組大小不同的劇本事件,其中有的必須靠主角的各種賭技來解決,而有的則必須依照玩者的自由意識來做抉擇。隨著主角各方面賭技的逐漸進步及賭資的累積,玩者可以慢慢發現賭壇的奇妙生態,並進而了解「賭神」這個名稱眞正的含意爲何。

在本模式裡,主角除了必須在四座不同規模的城鎮、共十六個大小賭場裡勤練賭技之外,在資本累積到一定程度之後,還可以藉由參加各項大賽來贏得頭銜。在「賭才」、「賭將」、「賭王」的頭銜依序獲得之後,才有資格參加最後「賭聖盃」的大賽。至於「賭神」這個封號在最後如何加諸於主角身上,則除了優秀的賭技之外,玩者還必須對劇本事件作出正確的回應。而這些出自玩者自身抉擇的不同劇本路線,同時也會影響遊戲的結局。甚至於要不要「殺魔王」,在遊戲中可說都是隨著玩者的心理狀態所主導的。

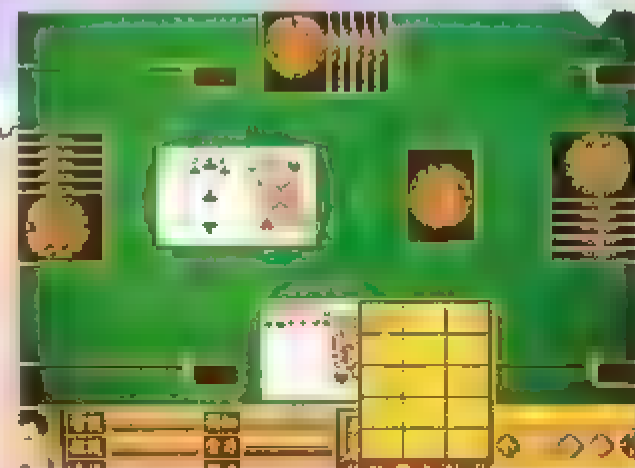
❷ 職業錦標賽

在賭桌上可以使用補品

本模式提供了十六位風格各異的職業賭徒,玩者可以擇一參加比賽,在三場共九種不同競賽項目的分組淘汰賽中,玩者必須善用自身的五大類技能、及身上所準備的各種道具及補給品,才有機會在賭桌上奪得最後的冠軍。

由於「職業錦標賽」的初賽及複賽,都是採「四選二」分組晉級的方式進行,所以玩者在行有餘力時,還可以用各種小技巧來替較弱的對手「護航」,順便淘汰較強的對手,這種遊戲方式也使得本模式增加了不少策略性。相對於「賭神之旅」較長的劇本架構,「職業錦標賽」一個多小時的賽程,的確可以讓喜歡動腦筋的朋友們在短時間內達到最大的遊戲樂趣。

❸ 休閒賭場



「武賭」項目之一:「五條龍」

本模式將「撿紅點」、「押寶」、「羅宋」、「黑捷克」、「梭哈」「跟班」、「接龍」、「輪盤」、「大老二」等九個較具休閒性質的博奕遊戲置於一間大賭場中。這是一個完全開放的遊戲模式,玩者在「賭徒共和國銀行」開戶之後,就可以在大賭場中隨意下場開賭,賺了錢也可以存回銀行,下回再提款繼續玩。

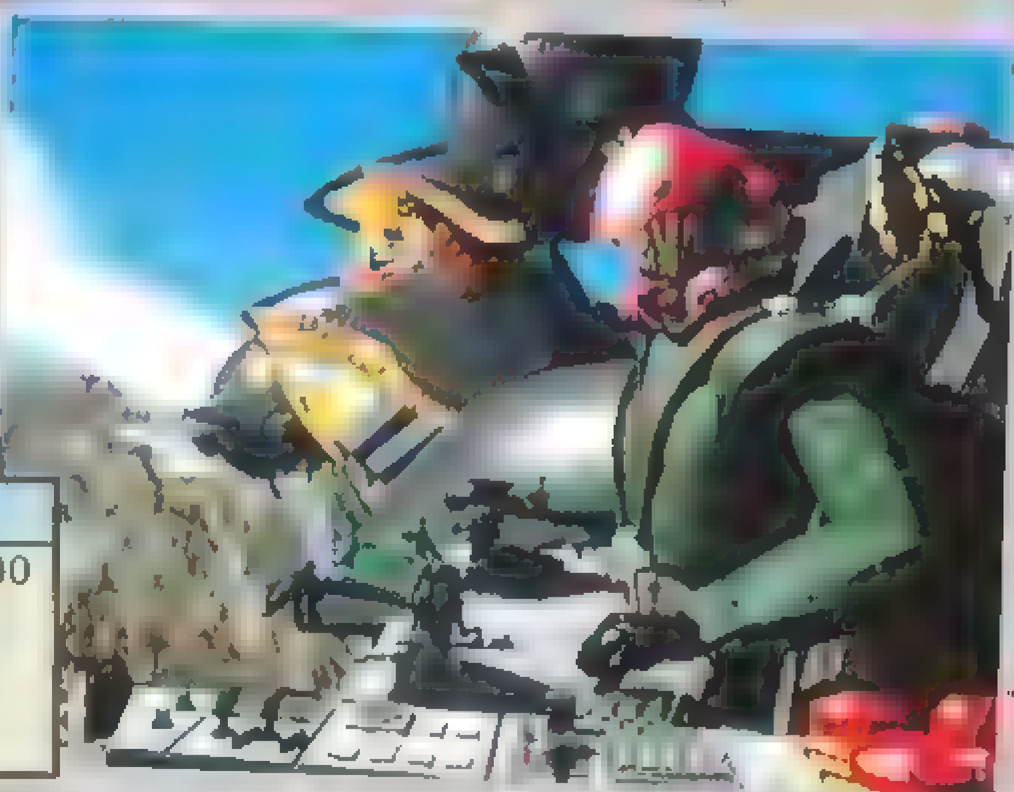
由於「賭神:至尊之戰」的遊戲項目繁多(計有十六種之多),所以本模式同時也可以當作各種賭博項目的一個練習場所,等到玩者對各個遊戲項目比較熟悉之後,再參加「職業錦標賽」或是進行「賭神之旅」時便會順利得多。同時「休閒賭場」也可以讓平常沒時間玩電腦遊戲的朋友,有個短時間、無負擔的消遣時光。

除此之外,爲了讓玩者可以更方便地了解遊戲中各種博奕項目的規則,遊戲還提供了相當方便的線上查詢功能。在每個賭桌上,玩者只要按下求助熱鍵,便可以很快地知道個遊戲項目的基本規則和注意事項。這對於喜歡快速上手的朋友們相當方便。這套國內首見的綜合式博奕遊戲,預計於明年二月和大家見面。

「賭神之旅」中的事件插圖

Metal Century
戰魂

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
模擬動作	光碟	DOS	機種：486DX100 記憶體：16MB 顯示：SV 音效：S 操作：M/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
新惠	新惠	十二月下旬	



企業聯盟體制

時間是二〇九六年，由於經濟活動已成為人類主要的生存方式，漸漸的人類各項生活所需必須完全依附在各企業之下，國家勢力亦日漸式微。隨著各地勢力的重組，這些小型企業逐漸整合成三大企業體系，分別為美洲地區的「先知企業集團」、歐洲區域的「創制企業集團」、以及掌控亞洲的「夏室企業集團」，此三大企業體系各自懷有自己的理想在世界的舞台活躍著。

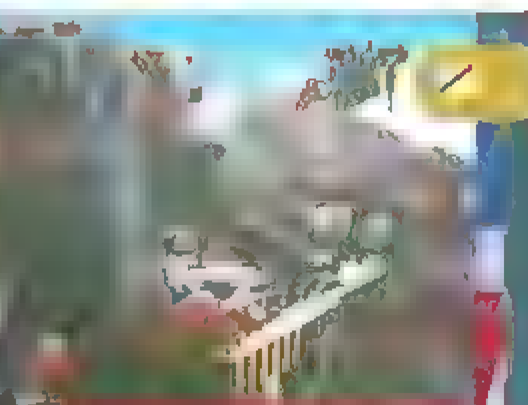
遊戲的主角路克原先是隸屬於「先知企業集團」的科技研究人員，與其父親一起研究如何提高人類思想靈魂與資訊科技系統連結層次的技術。就在研究計畫接近完成之時，研究中心突然遭人破壞，部分的研究人員遭到殺害，所有的研究成果亦不翼而飛。路克他決定加入「特殊事件調查科」（先知企業集團中類似警察及部隊的單位），找出事件的真相。

第一人稱視角的射擊畫面

摸擬實機操作界面

本遊戲的操作界面採取由駕駛艙的多功能顯示器看出的第一人視野為主，由於一般的模擬遊戲操作極為繁瑣，開發小組在此處投注許多心力，主角可由其中得知速度、高度、自機行進時所面對的方向座標、目前機甲兵上半身的旋轉量等等，另外由多功能複合式資訊顯示視窗中，可得知敵人資料、後視攝影鏡頭、反制武器的殘餘數量等各式資訊編排在適當的位置，並可自由開關以增加可見範圍，而由三段式切換的雷達中，可知道敵人的方位、高度及附近的地形，幫助玩家瞭解環境狀況。

遊戲中，所有的機甲兵有不同的性能，舉例來說，重型的機械人行動較緩慢，但可攜帶較多武器或重型兵器，適用於寬闊地型的野外作戰，而輕型的機甲兵雖然武裝能力較差，但在進行偵查任務時，卻能提供更高的行動力。



由基地出動中的機甲兵

遊戲場景的變化相當豐富，從遼闊無際的沙漠、凜冽蒼涼的冰原、高聳壯闊的峽谷、層層結構的都市到詭譎神秘的敵方基地，每一個佈景都是經由美術小組的用心製作。配合多變的任務內容，表現出絕佳的地理環境。遊戲中，摧毀所有的敵人並無法真正的讓你完成任務，在進行任務之前玩家必須確實聽取簡報之中的任務目標，才能順利完成任務。

功能各異的武器道具

武器系統分爲手持武器、肩掛武器、砲擊武器、道具系統，各式武器皆有其特有功能，有廣範圍的燃燒彈、也有以精神力控制敵人行動的特殊槍枝，甚至有呼叫殺手衛星攻擊的道具，玩家須因應各任務的變化，取用適當兵器，以完成任務。

爲了製作本遊戲，設計小組花費了相當大的心血。無論是在程式、美工、以及音樂音效上，都是全心全力的。像是在音樂方面，爲了提供玩者更好的享受，於是特聘專業的配樂工作室來製作，希望能帶給玩者全新的感受和人機一體的體驗。至於音效部份，爲了要表現出眞實的效果，也配合了數百個特製的音效，除了每台機甲兵的腳步聲會不同之外，就連踏在不同的地形上也會有不同的聲響，期望能帶給玩者最好的感受。

戰魂大膽的採用了3D的核心引擎，配合多變的地形和豐富的任務，希望能夠帶給玩者全新的感受。你喜歡「毀滅戰士」、「黑暗原力」嗎？你喜歡「鐵甲爭霸戰Ⅱ」嗎？如果你喜歡這兩個遊戲，就不能放過本遊戲。

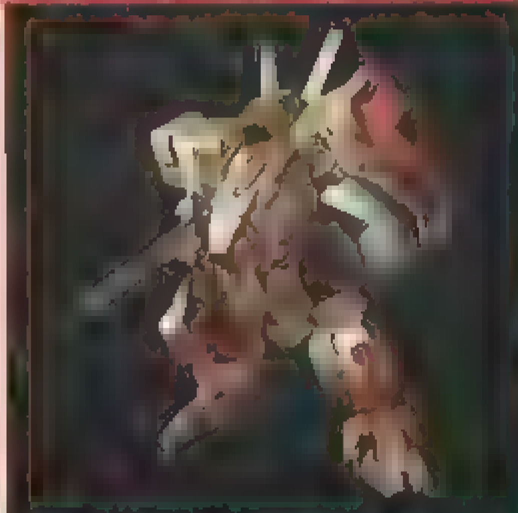
機兵一覽表

遊戲中所有的機甲兵皆先由專人作基本設定後，製成3D模型，而每具機甲兵皆有詳細的背景設定，以下就是各機甲兵的介紹：

SCORPIO（天蠍）

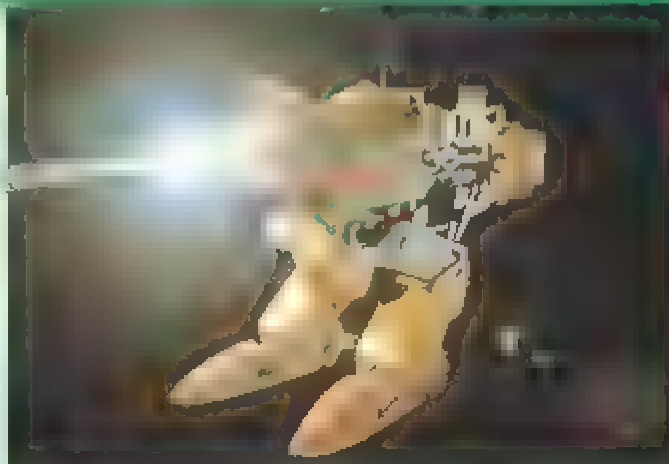
創治集團所開發之無人操作型偵察機械人，可搭配其他機甲兵作輔助攻擊，且因偵察範圍廣，速度極快，在2065年之後，廣泛的被各企業所採用。

SAGITTARIUS（射手）



創治集團生產之輕型機甲兵，在機動力及武裝能力取得極佳的平衡點，所以該機型在全世界之佔有率爲最高，爲主角最初所操作之機甲兵。

GORGON（格爾更）

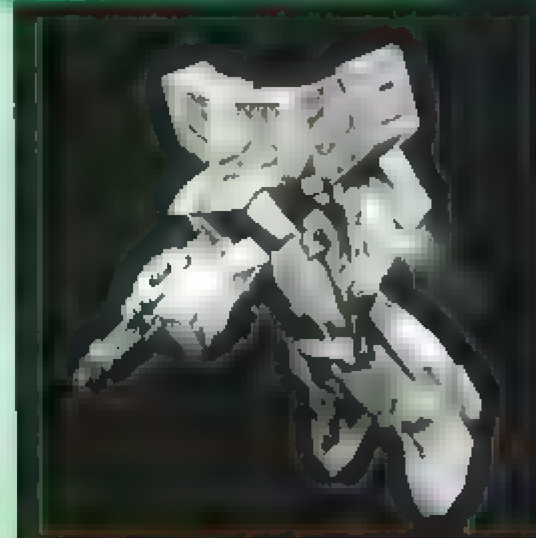


先知集團以COUGAR爲藍本，改善其武裝及裝甲能力所研發而成，而爲了新增的機能卻犧牲其機動能力，但因與SAGITTARIUS價差極微，所以其機種佔有率僅排名於SAGITTARIUS之後。

LEO（獅座）

創治集團所開發的重型人形機甲兵，裝甲強度極佳，在重型機甲兵中爲機動性較高之機種，由於通用性高，廣泛的被各企業採用。

DRAGOON（飛龍）

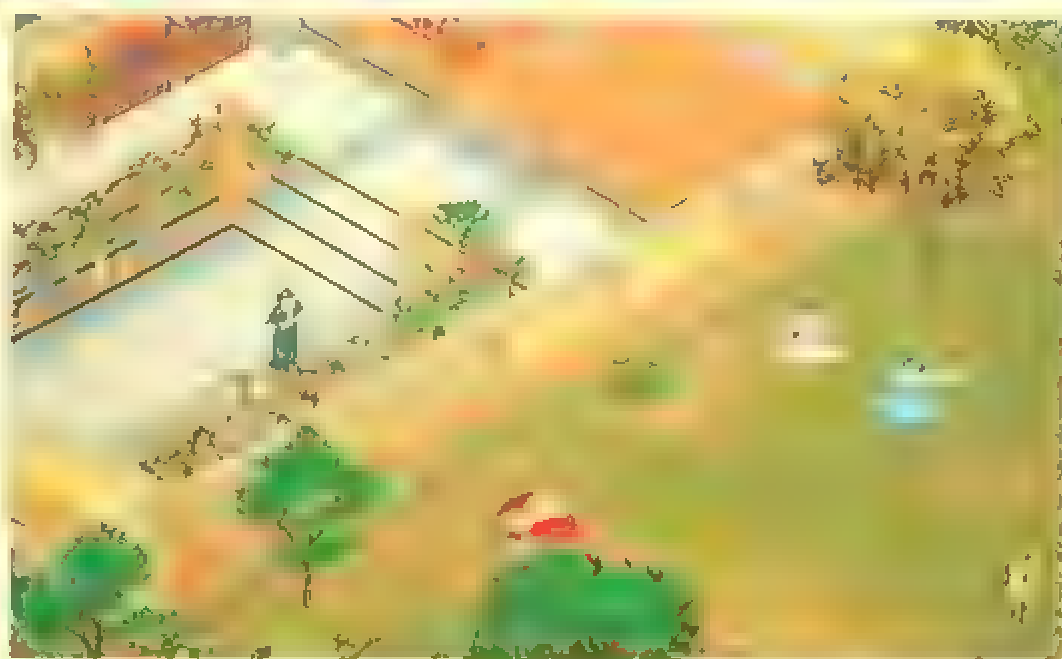


先知集團之終極兵器，有極高效能的電子能量轉換裝置，其機動性在目前爲全世界最佳者，但其操作員之精神能力要求極高，只有某些操作員可使用這終極兵器。

MING（明）

據最新情報顯示，該機甲兵爲木目集團秘密開發之戰鬥兵器，除此之外並無任何相關資料。

天龍八部



↑為何瑯嬛福地的書籍全都不見了呢？

↑這是神農幫的野外營地？還有野炊呢！

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
冒險 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K
設計公司	發行公司	預定發售時間	
智冠科技	智冠科技	二月	

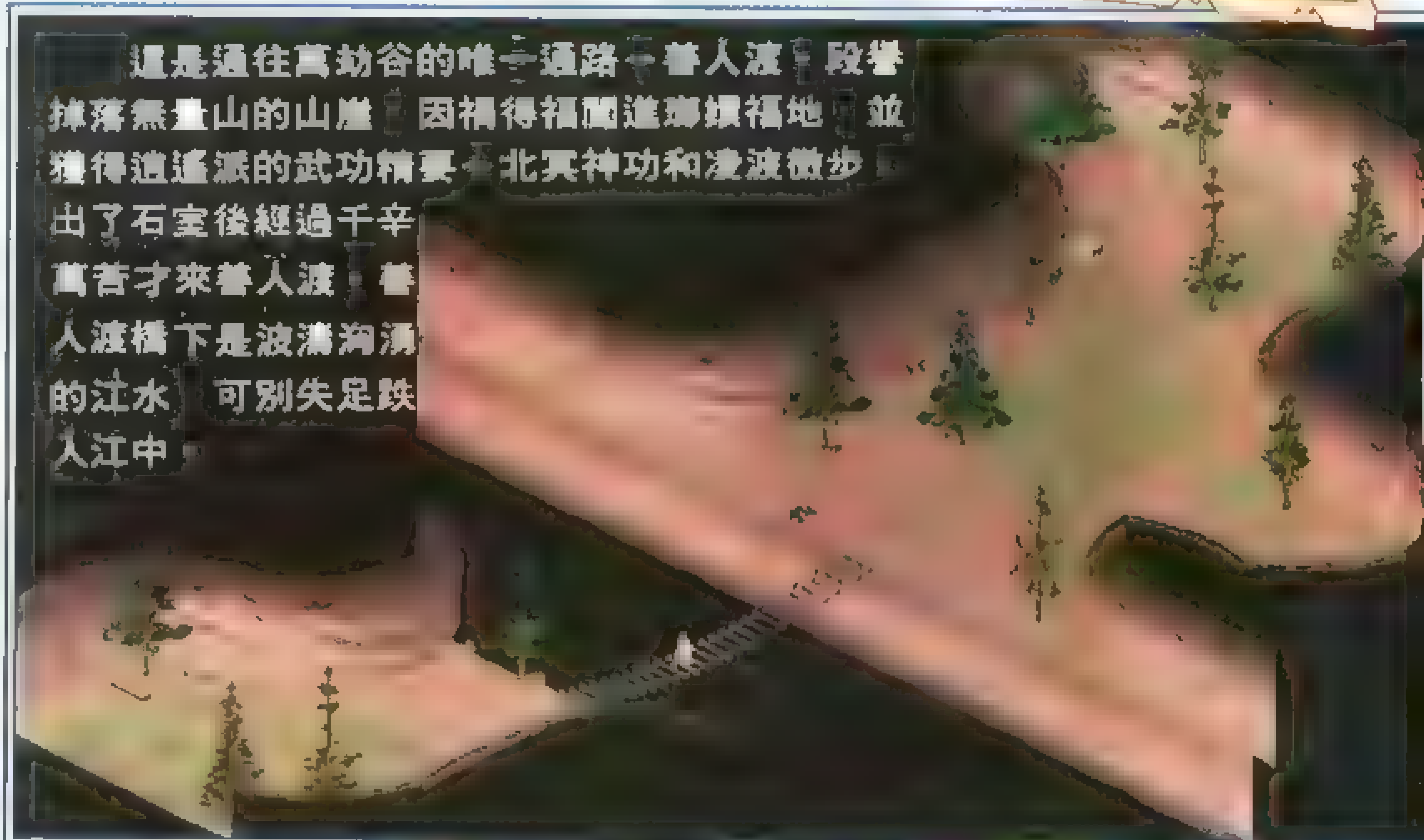
天龍八部可算是金庸小說中的一部寓言故事，在小說中便針對書名做一番解釋，天龍八部者：一天、二龍、三夜叉、四乾達婆、五阿修羅、六迦樓羅、七緊那羅、八摩呼羅迦。書中藉著這八種人非人的神道精怪來象徵人物的個性與悲歡情結。姑且不論這八部是指書中那個人物，重要的是在這部巨著中，我們深刻的體驗到人生的癡、嗔、貪都是一切煩惱的根源…嗯，好像扯太遠了。

↑無量劍派東西宮的比試即將開始

天生痴狂傻男兒

遊戲的主人翁設定為段譽，他是一位不折不扣的喜劇王子。他因為從小學佛而不願習武，卻又想要行走江湖，想憑「理」到處打抱不平，結果當然四處碰壁、闖禍。他拒學段家絕學一陽指，卻誤打誤撞的學會北冥神功、凌波微步、六脈神劍等蓋世武功。在遊戲中你將化身為這樣一位痴傻王子，走遍各大小場景，大理王爺府、無量山、劍湖宮、玉虛觀、萬劫谷等地，遭遇各種匪夷所思的種種奇遇。遊戲中將設計許多的謎題等你來解決，你必須四處探查收集任何有用的訊息、物品，然後憑藉著高人一等的想像力，解決橫在眼前的難題。例如在萬劫谷的場景中，你必須先找到刻有「姓段者入此谷殺無赦」等九個字的大樹，然後再想辦法找到鐵鍬，但是有了工具後，要怎麼做才行呢？想不出來嗎？也許真該看看原著小說！

↓這是什麼地方呢？既來之，則安之！



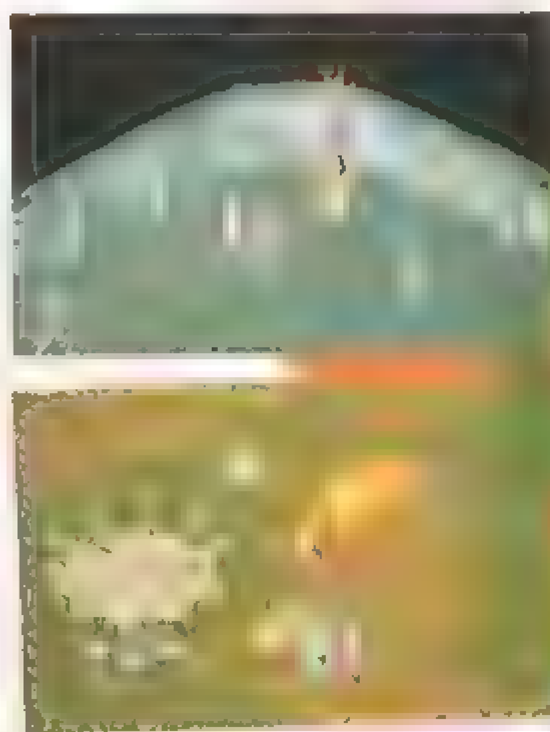
這是通往萬劫谷的唯一通路－善人渡。段譽摔落無量山的山崖，因禍得福闖進瑯嬛福地，並獲得逍遙派的武功精要－北冥神功和凌波微步。出了石室後經過千辛萬苦才來善人渡，善人渡橋下是波濤洶湧的江水，可別失足跌入江中。

六脈劍氣碧煙橫

↓一場惡鬥後的凌亂現場

遊戲的類型是冒險兼角色扮演，遊戲中除了有各種謎題外，還有許多的敵人會阻撓你的行動，你必須一一將他們幹掉。雖說段譽溫文敦厚，但碰上生死大事，敵我存亡一線間，也就顧不得這麼許多了。遊戲的戰鬥方式是採一遭遇即開打的即時戰鬥系統，而且出招的方式不是選單式的可讓你慢慢的選，它是採用類似快打方式，每一種招式都有固定的按鍵，不論攻擊或閃躲，你必須以迅雷不及掩耳的速度快速反應，才能免於一死。說起來這種戰鬥方法相當的刺激，只要熟悉控制鍵可以打得相當的過癮。但要提醒玩家的是可別打上癮見人就劈，要是將一些重要的人砍死，失去獲得訊息的來源，可會欲哭無淚的呀！

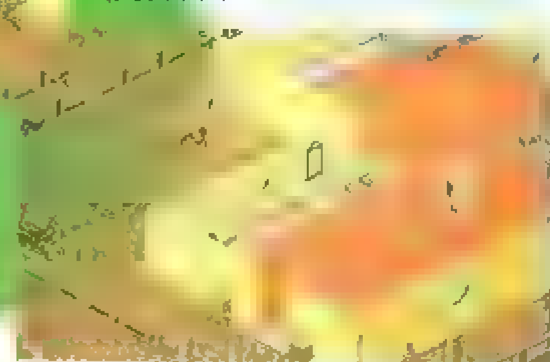
主角的屬性有一些角色扮演最基本的設定，如體力、生命力、內力等，受傷或內力不足，也會有物品幫助主角度過艱難的時段。金庸的小說中，武功是不可或缺的要角，所以遊戲中招式的呈現也是力求完美。不管是主角或任何緊三角色，當他們出招攻擊或防禦時，都有各種不同招式動畫，像持劍斜刺、砍擊、回劈、畫圓揮劍刺出等。你將可見識到雲中鶴的雙鋼抓、岳老三的鱷魚剪功、鐘靈的閃電貂毒咬、刀白鳳的拂塵功、鳩摩智的火燄刀掌等等。而主角段譽的武功招式除了天下無雙的逃命絕技凌波微步，還有專吸人內力的北冥神功和有點兩光的六脈神劍。至於打鬥效果真是相當的華麗、大氣魄呢！



結伴江湖遊

人物眾多、個性鮮明獨特是天龍八部的一大特色。段譽離家後在江湖上闖蕩，會遇見各種不同的人物，有天真活潑的少女鍾靈相伴，也可能和性情古怪多變的美麗紅顏木婉清為伍，當然他還可能遭受神農幫的圍攻、無量劍派的圍勦，什麼稀奇古怪的遭遇都有可能發生。當然咱們這個傻書生總是能逢凶化吉，或有人拔刀相助，或誤打誤撞吸人內力，一路平安的遊江湖。為展現豐富的劇情，遊戲中俯拾可見各種不同的小動畫，除了每個人物基本的動作，走、跑、跳、揮拳、蹲等四十多種動作外，還有每個人物獨特的招牌動作，例如籠子裏的雞跑了，廚師會拿著鍋鏟四處追雞、賣藝的小姐拉著胡琴唱小曲兒、僕人會劈柴煮飯等；此外當兩人有互動關係時也會有不同的動畫，例如岳老三提起木婉清跑跳，木婉清則會掙扎亂晃、鳩摩智挾持段譽的同時，右手還能揮動兵器等。遊戲中除了人物外還有各種小動物，慵懶的的小白貓、靈動的閃電貂、振翅疾飛的老鷹、飛越斷崖的黑玫瑰等等，是一部值得玩家們期待的大作。

↓別打我呀！我可不想濫殺無辜



魔神爭霸

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略	光碟版	WIN95	機種：486DX66 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
彩虹高	彩虹高	未定	

記得上次作家們聚會時，聊到即時戰略遊戲除了努力生產一大群軍隊廝殺的蠻幹戰法外（如 WAR2 ），沒有其他選擇了嗎？其實戰爭哲學的內涵是"戰術"不是嗎？下面就是筆者要向各位介紹正在緊鑼密鼓開發中，著重"中國神話風格"與"戰術"的即時戰略遊戲"魔神爭霸"。故事發生於中國晚唐前 2160 年，「宙天神」以保衛人類和吸食人類恐懼為生的「惡魔王」在「人界」交戰 300 天，人類死傷無數，幾近滅絕。但事實上，滅亡了人類，對天神或惡魔都沒好處，正義的神是為了保護人類而存在，好惡的魔是吸食人類恐懼而生存。

想當投胎轉世後的孫悟空嗎？照過來!!

該開發小組表示，玩家將可扮演正方－孫悟空為宙天神奪回「寧靜海誓碑」或催毀「寧靜海誓碑」；或是扮演反方－紅孩兒為惡魔王消滅宙天神。在 WIN95 640 ×480 高解析度下體驗"尊重遊戲玩家的高畫質圖形感受"。2D 與 3D 圖形完美搭配，除 2D 圖形以中國神話風格精緻刻畫外，3D 人物角色更是運用工作站級繪圖軟體，細心繪製而成，各個人物造型栩栩如生、真實的光影重現。

值得一提的是，遊戲中角色（修士或者是妖魔）的死亡將幻化成「靈魂光球」。「靈魂光球」乃重要資源。供雙方運輸兵搶奪，有別於其他即時戰略遊戲。在遊戲當中，主角悟空和紅孩兒是重要的核心角色，他們負責完成統兵重責，也就是玩家可以選擇「悟空」或「紅孩兒」來當主角，如果主角不幸戰死，遊戲也就結束了，玩家更可以選擇不同戰術搭配，來完成即將面對的任務挑戰。

◄屠龍坡

▼樹精

◄黯毒森林

戰術分類

1

2

3

重回戰場

雙方共同約定，由宙天神卸下神盾，惡魔王取出短劍，共同鑄成「寧靜海誓碑」，共施法咒建立"結界"，天神或惡魔如接近"誓碑"，"誓碑"將朝招五雷擊毀。而"寧靜海誓碑"與"風雲經"由人類看管。"風雲經"乃是雕刻於萬年龜殼上以解除"寧靜海誓碑"封印的法咒。並且劃分界線，日出後溫暖的陽光照射之地爲宙天神所管，日落後，黑暗陰冷的風可以滲透之地爲惡魔王所管，神與人類從此過著太平的日子。然而，晚唐時期一個下著紅雨的黑夜，惡魔王從冬眠中醒來，「吾的計策，日子終於到了，宙天神小兒，死也不相信自己被騙了 2160 年。吾只要利誘一群貪婪的人類奪回"寧靜海誓碑"與"風雲經"，到時候後神失去了神盾，神力大失，有如失去右手，亡神之日可期也。」

遊戲分為正、反兩方

遊戲過程中有威力強悍的魔法及趣味與難易度適中的關卡設計，最後幾關你將挑戰"變態"關卡…如果玩家選擇扮演"悟空"將會遇到下列關卡：馬家村、屠龍陂、豁毒森林、劫鐘塔山糧倉、五行陣、景德鎮、虎口關戰役、山海關戰役、峽瞳關決戰、葫蘆口、山峽口平亂、龍珠關戰役、點將台…等等。

自從濺術"三藏法師"至西方排除萬難取經回來將功贖罪後，不習慣天庭過著平淡無奇日子的悟空，投胎轉世到人間，成爲凡人後雖然前世的經歷記憶，在今生已然空白，但一身靈活的身手，經後天的努力，成爲一小有名氣的武師。直到有一天接到天庭徵召。轉世爲人類的悟空受天庭封爲「封魔大將軍」，統領旗下精兵：結界車、石性修士、火性修士、風性修士、水性修士、木性修士…等兵種。每一兵種皆有不同屬性…。

結界車 一正方一

能移動並聚集靈氣轉爲防護空間功能的車輛。能力強大，但當它移動時卻是最脆弱的。

火性修士 一正方一

以神火修練的修士，能用火神拳、噴火術、放火、殺傷敵人、神經質、懼水…

牛魔王與鐵扇公主的愛子，允文允武，與悟空有隔世深仇（唐僧西遊取經時結下仇恨），平常致力光耀魔族，極力提倡"恐懼美學"，並輔導魔族同胞，如何讓人類以不同階段懼怕至死。深受魔族們愛戴，敬仰的偶像勇士，人稱「玉面將軍紅孩兒」。

石妖 一反方一

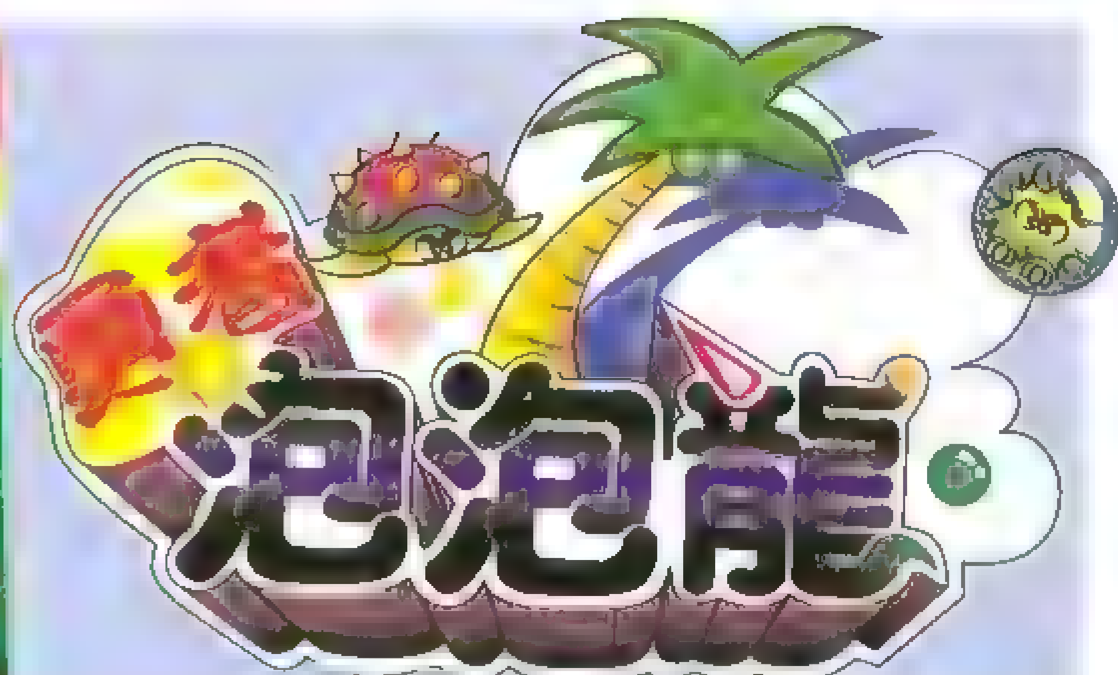
2160 年前宙天神大戰惡魔王，惡魔王被畫一刀流出的血掉落地面化成黑血石。

水鬼

北海龍王部將；因與悟空有段不快的過去又不敢直接挑戰所以想借力使力，借刀殺人。

火怪

無辜被火燒死的怨靈修行而成。



玩家們是否記得曾風靡 TV GAME 市場的泡泡龍呢？這款在人們心中留下深刻印象的精彩遊戲，如今將在 PC 上和大夥重溫舊夢了。

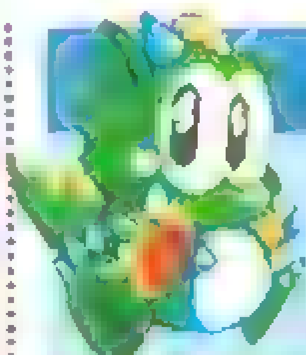
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
國外發行公司	國內代理公司	預定發行時間	
Trireme International	集品資訊	86 年一月	

令人想躍躍一試的場景關卡

一座與世隔絕的肯撒島居住著一群與世無爭的龍族。而在島的東方一黑森林中有個陰森的洞穴，經先人們記載那座名為〝禁忌的山洞〞的洞穴是被禁止接近的，但確實的原因卻沒有人曉得，只是龍族自很久以前便相互走告，並教育下一代這一個觀念。對小龍們來說，破壞了規矩的下場不外乎挨一頓揍，三天沒飯吃甚至一輩子長不出鰭…

基本上小龍亞比不知已經挨過多少次揍了。但黑森林的神秘對亞比來說像是在向牠招手般的吸引著牠。這天，亞比又背著媽媽偷偷跑到黑森林去了。這次牠決定進入〝禁忌的山洞〞中一探究竟，但是牠沒發現為牠耽心的亞妮正跟在牠身後。好不容易終於來到了山洞，進入之後走了好久了，路卻是好像沒有盡頭，亞比正打算放棄，卻見到前方有個小光點，牠好奇的向前走去，發現前面的牆上嵌著一只玻璃瓶，瓶中有六顆滾動著美麗彩色的珠子，牠好奇的打開瓶塞，那六顆珠子卻化成六道光〝咻〞地飛向洞口。亞比急忙追回到村中時，卻不見任何龍的蹤影，村子成了一座空城，亞比害怕的大哭起來，此時空中出現了一位白髮皤皤的老者，亞比抬頭望去：那不正是村子的守護神嗎？

「亞比，你不聽大人的話，將禁忌的山洞中的六大魔頭釋放了，也使世界消失了，想使世界復原，你必須去找回六大魔頭，並將牠們收回瓶中。」守護神將手杖對亞比一指，「你現在有了發射泡泡的能力了，這是惟一可以對付魔頭的方法，去吧！勇者亞比。」守護神見亞比身後抖動的草叢，不禁嘆了一口氣，「唉！亞妮，妳也跟著一起出發吧！」他也在亞妮身上施了法，「南方樹林中就是你們的第一站，勇者們，去吧！」說完，守護神便漸漸淡去了影跡…



小龍亞妮（粉紅）10歲

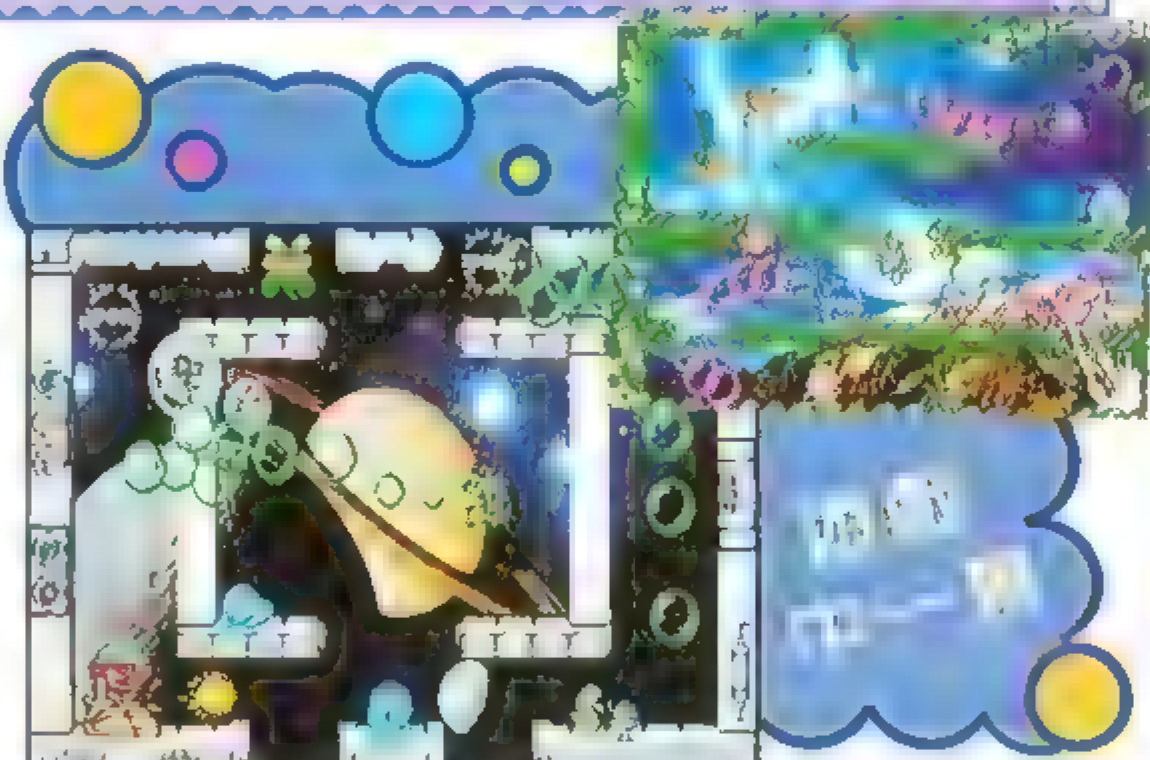
溫柔、開朗愛笑，喜歡洗澡，為村內數一數二的乖小孩，很得大人們喜愛。

小龍亞比（綠）12歲

頑皮、好動具強烈好奇心，為村內超級頑皮的小孩，時常闖禍。

在另一個次元的世界裡…

在消滅畫面上所有的敵人之後，會自動跳到下一個關卡，每一大場景的關卡數都不同，難易度也沒有循序漸進，所以如果遇到困難較小的關卡時，玩家便可趁機輕鬆闖關囉！另一個特殊的地方，就是遊戲中多了"傳輸門"功能，可使玩家左右自由進出。遊戲中若是達到特定條件，便會出現小遊戲穿插，使玩家可趁機賺取分數。整個遊戲共分六大場景，玩家必須到六個地方去闖關，找到藏匿於最末關的魔頭，打敗了牠之後，會出現一道時空之門，只要進入便可直接到達下一場景，繼續戰鬥。

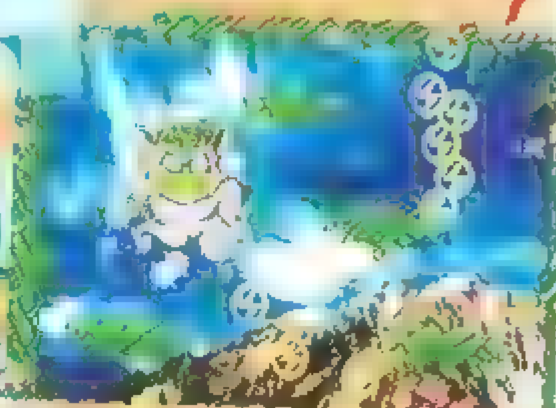


不同種類型的敵物

除了一般性的加分用寶物之外（如布丁、香蕉等食物），還增加了提升戰鬥力的寶物，例如必殺技的雷電、龍捲風等，均能發揮其特定功效，以協助玩家消滅阻撓任務的敵人，另外更設有過關寶物，於消滅魔頭後出現，並且過關寶物有持續性，即使出局亦不失效力，但只限過關後的下一場景中生效。其它還有一般型寶物如連發丸子、加速齒輪、放大鏡…等，各有不同功效可運用，附帶一提的是，寶物中的"反寶物"及骷髏，是由敵物投出，若不小心碰上會喪失一切附加能力，只維持在最基本能力狀態，所以玩家們可得小心喔！

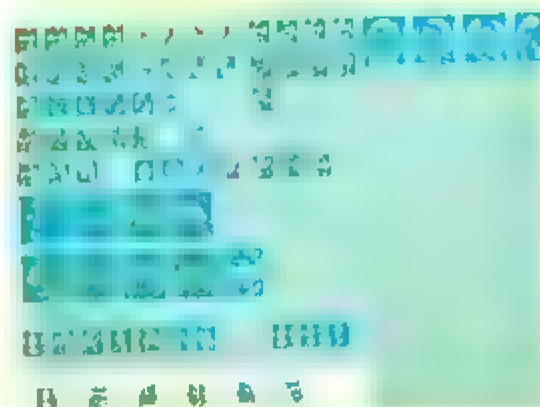
大頭目總覽

打魔王囉！



水果寶物

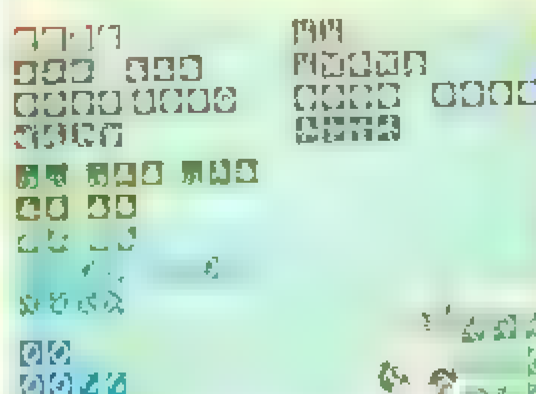
豐富多樣的各類寶物

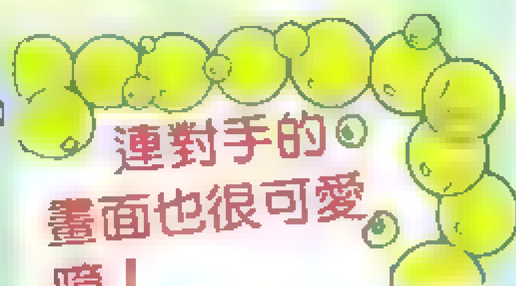


主角畫面分解

種類繁多的敵物

除了大魔頭之外，敵物另區分為大小二種，小敵物只要一次攻擊便可鎖入泡泡中，而大敵物必須多次攻擊才可消滅，而且大敵物各有各的攻擊方式，諸如子彈、火球或反寶物等。因此遊戲中若與大敵物相遇，玩家必須花費心思才能戰勝牠們。整體上，勇者泡泡龍刺激卻又輕鬆愉快的遊戲風格在PC GAME上算是不多見的，鮮明的畫面及豐富的遊戲內容相信玩家們會更喜歡本遊戲。如何？諸位勇者們，是否已迫不急待的想大展身手一番了呢？





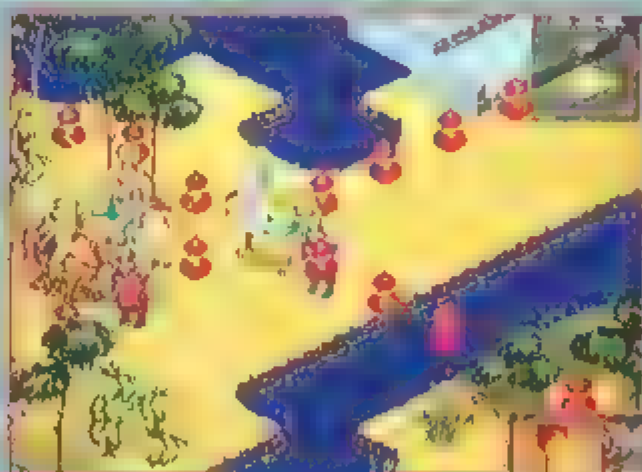
連對手的畫面也很可愛唷！

封神演義

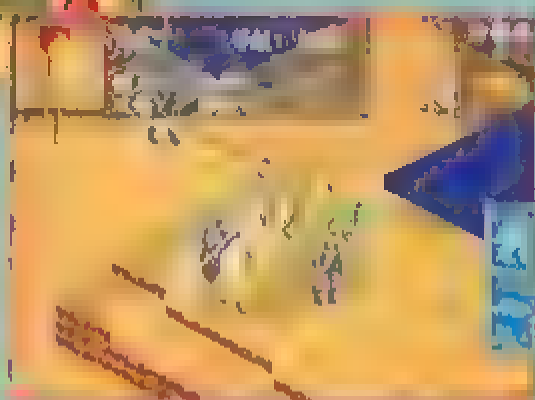
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略角色扮演	光碟版	DOS	機種：未定 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
智冠科技	智冠科技	二月	

說起封神榜想必大家耳熟能詳，姜子牙、二郎神、哪吒等都是大家所熟識的人物。這樣一部充滿神怪法術的小說做成遊戲應是什麼樣子？現在讓我們來瞧瞧吧！

氣勢非凡的戰鬥



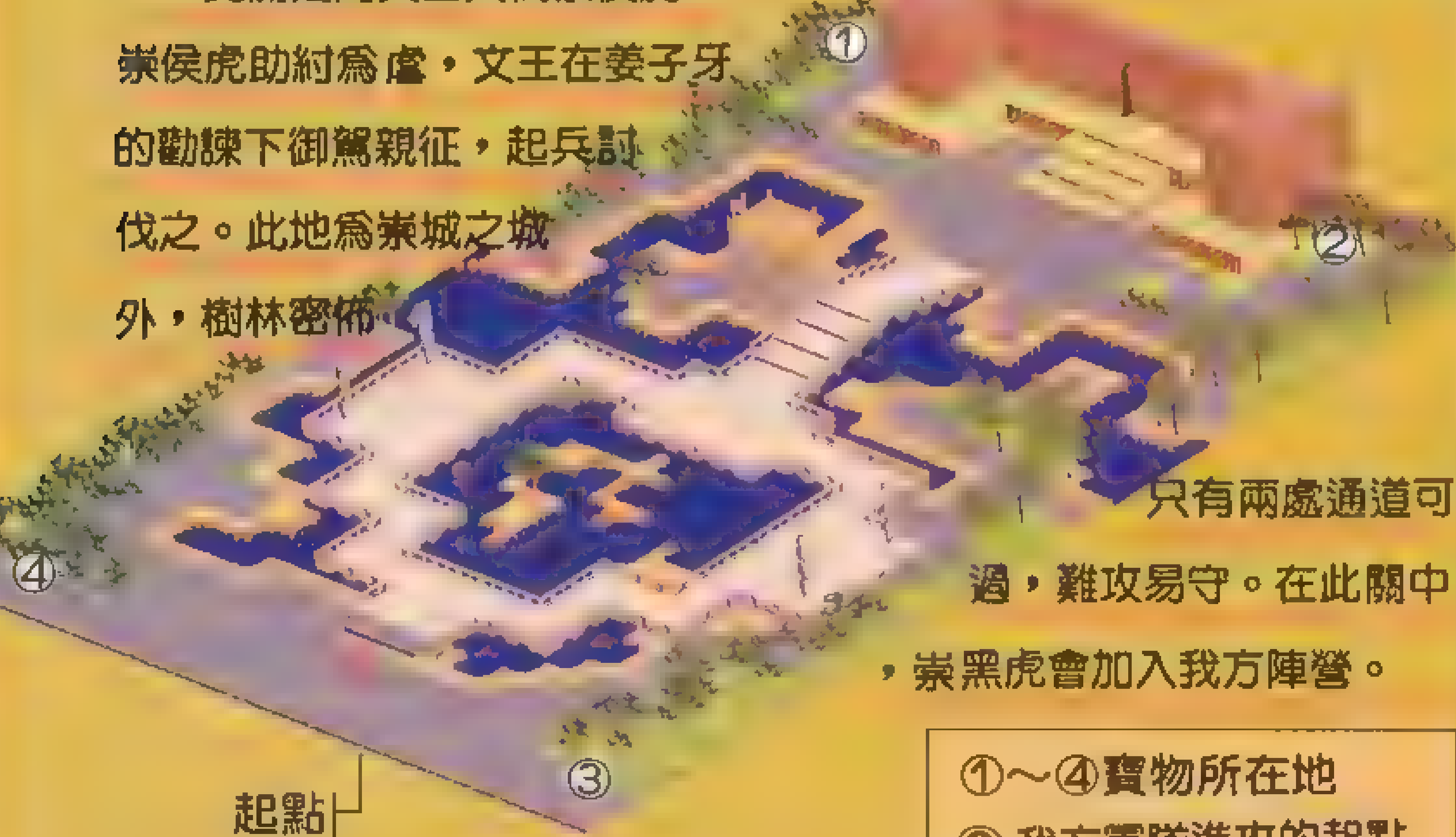
施展法術的眩目效果



每個人物都有不同的攻擊特色

遊戲一共有二十多關，藉著故事劇情的演繹，你將對姜子牙率領周朝來將討伐無道昏君紂王的經過有一番深刻的瞭解。每一個關卡的地形和建築物，甚至是敵人的安排布局，全都經過詳細的考究，針對不同的關卡將會有不同的過關策略，如果死腦筋想以一種戰略方法就過關斬將的話，無疑是自尋死路。有的關卡沼澤遍佈、有的是草木不生的砂地、或冰河冰樹滿地，這些地形都會影響你的行動力、攻擊力和防禦力。每個關卡的過關目標均不相同，有時是解救被困之我方將領，有時是剷除所有敵人，有時只要擊斃特定的敵方將領即可。

當雙方將部隊部署完畢後，即展開一場大廝殺。戰鬥是採回合制，所以你有充份的時間可以思考整個作戰計畫，誘敵、或是直接衝鋒陷陣完全在你的掌握之中。攻擊時分為一般攻擊和法術攻擊，戰鬥力高的武將在前方肉搏相拼，仙術高強的修道之人適合在後方以威鎮八方的破壞性法術轟爛敵人。當然這些強力的戰鬥都配上大氣魄的法術動畫，你將目睹各種光怪陸離的仙家妙術。

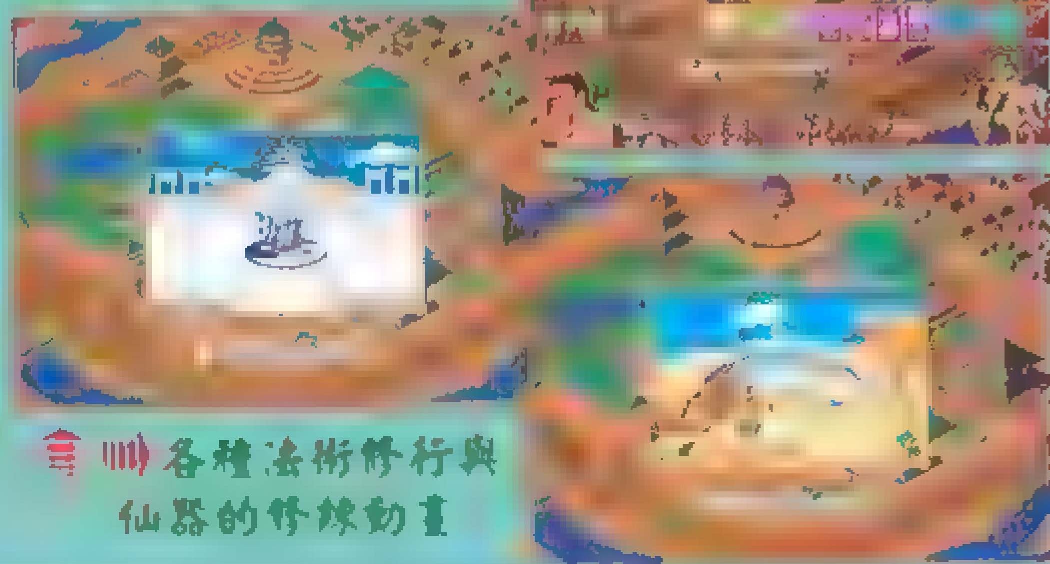


此關是周文王兵伐崇侯虎。崇侯虎助紂為虐，文王在姜子牙的勸諫下御駕親征，起兵討伐之。此地為崇城之城外，樹林密佈，只有兩處通道可過，難攻易守。在此關中，崇黑虎會加入我方陣營。

①～④寶物所在地
Ⓢ我方軍隊進攻的起點

西岐城的建設與人物的養成

結束一關的惡戰後，也該歇息一下並進行西岐的建設與人物的養成修練。養成的項目多達四十種以上，開發建設、丹藥的研發與煉製、兵器的研發與煉製、交易買賣、各種仙術以及法寶仙器的修行，而每個人物依其能力可執行的項目也不盡相同，你必須依各人的能力好好分配。你可開發的建築共有四種：學術館、御仙台、煉丹房、和冶鐵屋。每種建築還分好幾級，越高等法術或武器須越高級的建築物才能研發或製造出來的。

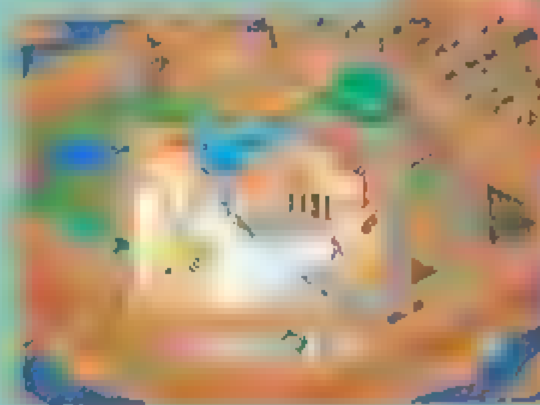


針對不同的人物分配開發與修行的各種任務

各種法術修行與仙器的修練動畫

法寶仙器齊飛舞

遊戲中有許多的物品，光是一般的戰鬥武器和防禦鎧甲或仙衣就多達 50 種以上，如銀鱗鎗、烈火神鞭、紫授仙衣、謔地仙履等，這些都能增加人物的攻擊力、防禦力、體力或仙力等；還有各式丹藥、拋擲型的武器，像虎膽丸、尸蟲丹、五光石、爆雷彈，丹藥可解除一些症狀（中毒、昏迷、瘴毒等），而拋擲型武器則可做遠距離攻擊等等。當然啦！最特別的就是一些特殊的仙器法寶，像打神鞭、乾坤圈、玲瓏寶塔等物品，要交由特定的人物修練才能發揮它的強力的功用，假設給錯的話，那法寶可就和廢物沒什麼兩樣了。所有的這些物品取得的方式有都不盡相同，有的必須踏遍戰場各處才能找到，有的則需靠努力的研發和生產等九種不同的獲取方法。



從事體能訓練

及市集交易

最佳戰將，戰力一級棒

在遊戲中最主要的主將有 21 個人物，但是並不是一開始所有的人物便會出現，他們有的會在遊戲進行到某個特定的關卡才會加入。你必須對這些主將的攻擊力和特殊的能力有一深刻的了解，才能在出兵對抗商兵時知人善用，達到最佳的作戰效果。這期先爲您介紹其中一部份人物：

楊戩：

人稱二郎神，性情灑脫，方天畫戟加上哮天神犬，使楊戩成爲西岐軍的第一大將。

哪吒：

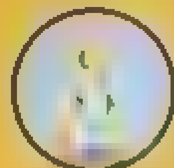
手持火尖槍，腳踏風火二輪，可日行千里。法寶有混天綾、乾坤圈，擅長駕御九龍神火罩等極具毀滅性的仙術。

太上老君：

玄都大法師，在小說中他出現時總是乘板角青牛自天緩緩而降，仙風道骨。風火蒲團是他專用的仙器，威力強大，三昧火、火光萬丈和滅妖炬焰威力無法擋。

李靖：

李靖手中的玲瓏寶塔可修練出寶塔發和入塔令等法術，能懾人魂魄，使人昏迷，人稱托塔天王。



龍鬚虎：

姜子牙所收之徒，天生異相，頭似駝，頸似鵝，耳似牛，身似魚，爪似鷹。雖不懂任何法術但戰鬥力極強。

鄭倫：

臉若紫棗，勇猛十分，個性反覆無常，殘忍兇暴。鄭倫的絕招是奪魂術，兩道白光由鼻射出，能奪人魂魄使人昏迷，相當可怕。

崇黑虎：

崇黑虎是截教門下，手持湛金雙斧，腳跨火眼金睛。背背揹有一紅葫蘆，內藏鐵嘴神鷹。鐵嘴神鷹可練出展鷹翅、鷹爪殺和鐵鷹叩擊等超強的攻擊法術。

楊任：

長相奇特，眶裡有兩隻手，手心中生雙眼，能上看天庭，下看地穴，中識人間萬事。騎雲霞獸，手持飛電鎚，法寶是五火神焰扇，施展出五火燃身和五火焚天的法術，威力驚人。

麻將風雲錄 雀王館

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智	光碟版	DOS	機種：486DX33 記憶體：4MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
彩虹高	彩虹高	未定	

各位喜愛麻將遊戲的玩家，注意啦！

“雀王館”，一個麻將界沒人不知、無人不曉的地方，凡是愛打麻將的年輕人，都把向“雀王館”挑戰視爲最大的榮譽，只要能夠獲得“雀王館”中諸王的肯定，就等於是捧了個金飯碗，屆時，身份、地位、金錢那一個不是隨手可得。玩家所扮演的主角是個因經濟不景氣而遭資遣的可憐年輕人，因爲父親開工廠倒閉，身上便背負著父親的債務，眼看著距還債的日子只剩下一年，卻又苦思不知如何是好。

從小受嗜賭父親的薰陶，對麻將相當喜愛，打牌功力雖不敢說是上乘，也能算不錯。這時，各館子放出風聲，十年一度的“雀王挑戰賽”即將展開，不論任何身份的人，只要有實力者皆可參加。他心想，反正一年內要賺到150萬，的確不太可能…不如放手一搏，倘若眞能成功，這一切都將改觀，若是不幸失敗，大不了也是死路一條。

選擇所要扮演的主角

特異功能

就在父親臨終前告訴他一件不可思議的事，家族中的每個人都有“特異功能”，就只剩主角的潛能尙未發揮出來…說不定可以運用在打麻將上，但是想學得如何運用，必須到中央公園中找到一個“拾荒老人”，聽說這個老人是當年雀王館中的“大雀王”，或許願意教你如何使用特異功能。能不能得到雀王館中“大雀王”之位，就全靠玩家的功力了，否則只有落得被逼跳樓的下場。

“雀王館”採用高解析640× 480 256色模式，玩家可以在各場景中磨練玩家實力，來償還賭債，或向雀王館“十大雀王”挑戰。玩家僅有一年的時間四處征戰，以早日達成登上“大雀王”寶座之夢；因此，不受劇情所限完全開放式的作法，相信能帶給諸位玩家不同的感受。遊戲中全程支援滑鼠操作，介面設計也以方便玩家爲前提，以避免過多的特效、操作，換來玩家等待的折磨，相信許多玩家都嘗過這種滋味。

○對戰實況

○拾荒老人

十大雀王

一、蛇姬：

冷若蛇蠍，行事相當冷靜，許多剛剛向雀王館挑戰的人，都容易被她的美貌所迷惑。所擅長的特異功能爲透視術，但打牌功力算各雀王中最弱的一位。

二、[illegible]

出身中國大陸，個性溫柔，打牌時則一反常態，說話綽綽逼人，借此擾亂對手，讓其分心。所擅長的特異功能與蛇姬同爲透視術，牌技也是屬於下等。

三、[illegible]

全日本麻雀最高竿的女人，美人計更勝一籌。每當使用美人計時，可害玩家不經思索便將手中牌丟掉，而且亦會施展透視術，打敗她便可得到通過雀王館前三關的最佳信物－青玉牌。

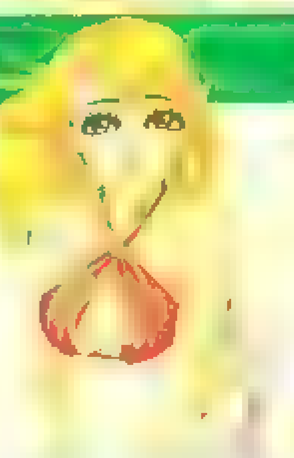
四、米蓮：

來自東歐，打牌時自信滿滿，瞧來有十足把握的人。獨創一格的打牌方式，再加上牌運不錯，讓許多剛通過前三關的人，過份輕敵而慘敗。所擅長的特異功能爲干擾術。

五、凱薩琳：

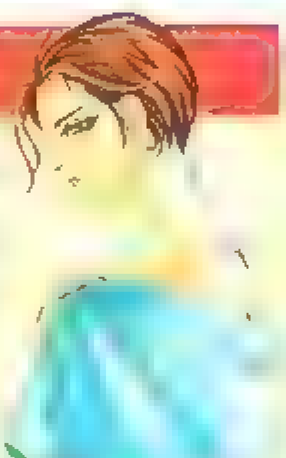
出生於英國皇家貴族，個性溫文有禮，卻又非常心細，讓人敗得心服口服。不會任何特異功能，但是相當會利用物品來提升能力，相當難纏的對手。

六、米娜：



與米蓮爲同父異母的姐妹，同樣不會使用特異功能，但是她的運氣出奇的好，似乎也算是特異功能的一種吧！擊敗她之後，可得到綠玉牌一面。

七、[illegible]



謎一般的女人，沒人知道她從何而來，出牌令人無法抓摸，搭配上各種特異功能，所以獲得一封號〝魔女〞。行事怪異，平日不見人影，有人挑戰時，才得以見她廬山眞面目。

八、[illegible]

原本是撲克牌的高手，就因爲尋無對手，才改打麻將。沒想到打起麻將依然令人佩服。如果不是絕頂聰明的人，大概也達不到她現今的成就。

九、[illegible]

外表看來就像嬰孩一般，完全令人難以想像，這小孩的牌技竟然如此高超，所以有人懷疑她的實際年齡，說不定是個永遠長不大的人，還是怪物一個？！但是每個和她打過牌的人，沒有一個不打從心底佩服的。牌技屬雀王館中最上等，僅次於大雀王，若能打敗她，便可得到藍玉牌，表示你已有向大雀王挑戰的資格。

十、大雀王：

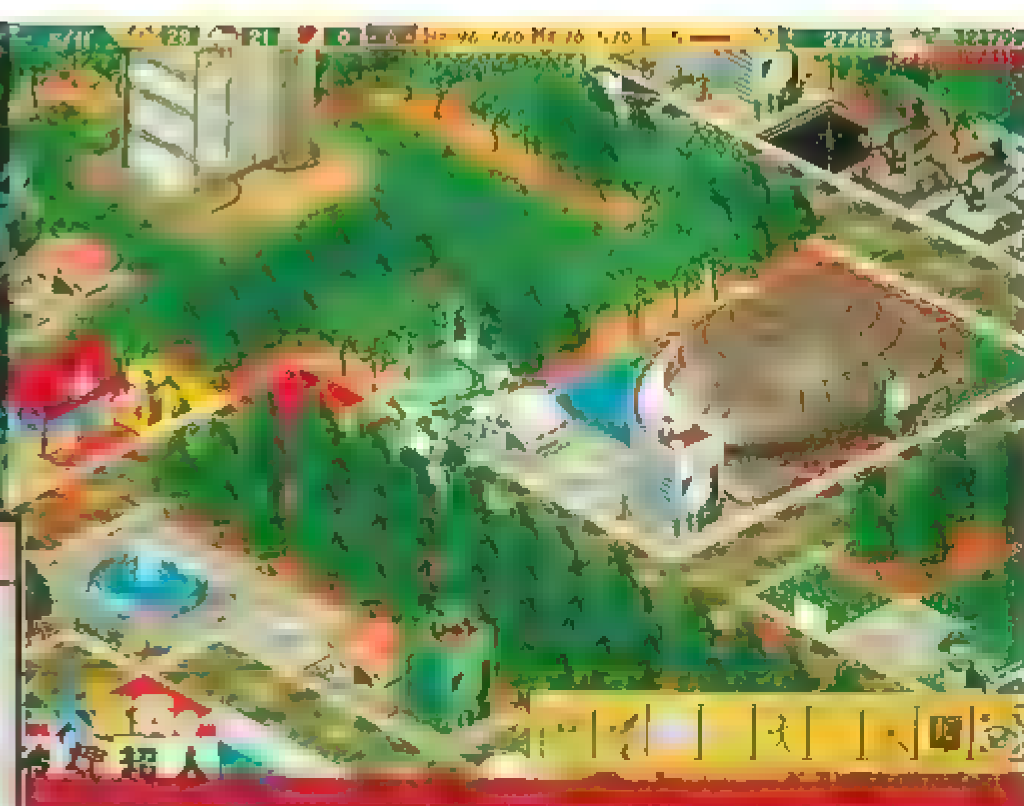
沒人見過他的外表，平日便帶上一個面具，非常神祕。聽說除非有人能在牌桌上擊敗他，否則不會有人知道他的廬山眞面目。實力已達出神入化，無法預測。

[illegible] 加上 [illegible]

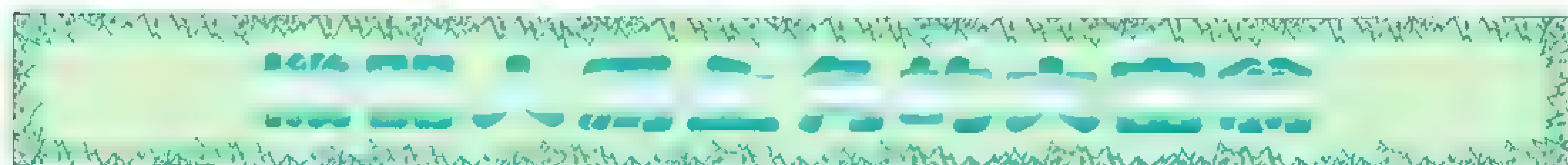
大富翁の破壞超人

DESTROYMAN

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
棋盤	光碟	DOS	機種：486-33 記憶體：8MB 顯示：SV 音效：S/G/M 操作：K/M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
GAMEONE	漢堂	1月1日	



漢堂資訊繼（爆笑三國志）及（爆笑水滸傳）後，有鑑於市場上各種大富翁棋盤遊戲的格式皆大同小異，變化不大，特別代理一款全新設計的遊戲－"破壞超人"。本遊戲所有畫面皆以 3D 造型顯示，畫工之細膩，是同類型遊戲中的佼佼者，展現未來世界所呈現的一面，將帶給您前所未有的震撼，讓您的視覺及聽覺得到最大的享受。



← 遊戲畫面

↓ 可使用特殊物品

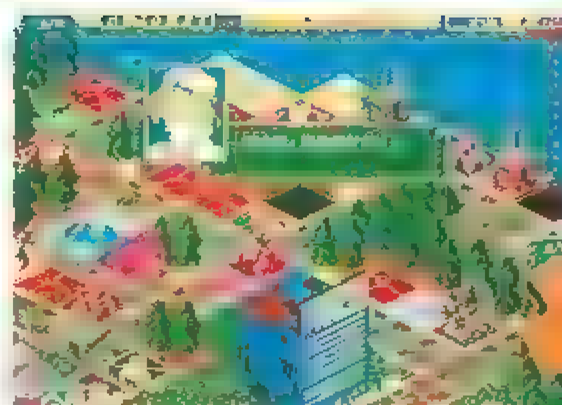
← 使用卡片以避開強大的對手

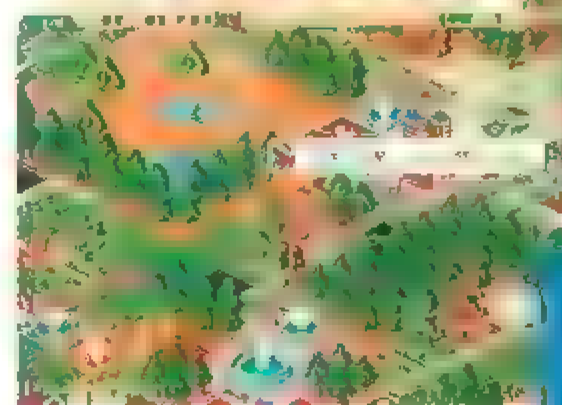
破壞超人有別於市場上現有的各種大富翁遊戲，玩家不再扮演"人"，而是一具"機器人"，具有不同的攻擊力、防禦力、裝甲厚度、武裝及秘技，將機甲戰鬥融入大富翁遊戲中。其中出現的四具機甲，代號分別為東尼、露娜、影月及卡斯，東尼及影月各項能力較為平均，露娜比較注重速度和移動性，屬於輕型機甲，而卡斯比較注重裝

甲及攻擊性能，屬於重型機甲。玩家所選取的機甲當然要越強越好，可是千萬不要忘了各型機甲的特殊裝置，表面上看起來柔弱不一定弱，強者不一定強，而且在爾虞我詐的遊戲進行中，可以得到或是購買本身所欠缺的東西及裝置；在激烈的機甲戰鬥中，除了要裝甲厚、攻擊力強、防禦力高外，另外不可忽視的就是…"運氣"。運氣好，可以反敗為勝；運氣不好，馬上送廠維修，所以玩本遊戲之前，不要忘了拜拜。

四位主角的英姿

遊戲規則





此款遊戲的時空背景，設定在公元 2030 年左右，目的爲展開臺灣、香港兩地的爭奪戰。你可以自行設定遊戲進行的時間爲一年、二年…或是直到所有敵人破產爲止，讓玩家自行斟酌。至於難易度則視玩家所選擇的機甲來做決定，並非有強弱之分，而是每款機甲有不同的特殊功能，像是黏膠、拆樓、步數控制…等獨特裝置，善用這些必將使得遊戲容易進行。當然敵方也不會笨笨地讓你得逞，只是君子報仇，三年不晚，破壞超人的 AI 設計非常高，若單獨對抗電腦，必須時刻提防敵方的陷害。其次，在多人對戰時，每具機甲的屬性及所具有的特殊裝置是可以更改的，如此就不會發生還未進入本遊戲前，玩家們爲了要選取某具機甲展開一場爭奪戰了。

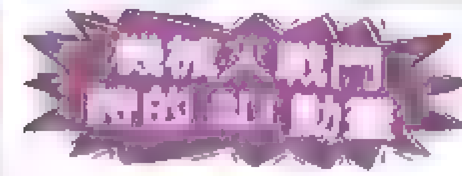
除了傳統大富翁的購買土地，建造房屋之外，還包括建設能源廠、兵工廠、砲臺；所不同的是必須要先得到建廠的材料方能建設，這些特殊的建築物可回復機甲的裝甲値、攻擊敵人建築物的兵力或是直接攻擊路過的敵人。當雙方相遇時必須經過戰鬥，你可以選擇各種攻擊、秘技或是逃跑；當然逃跑或是戰敗無法增加等級，而經驗的增加與資產的增加是同樣重要的，因爲要有更強的裝甲、使用更高的裝備，就要有相當的經驗，所以爲了贏得最後的勝利，必須用盡一切方法打敗敵人。

遊戲中有各式各樣的電腦病毒，機甲一但中毒就會喪失或是增加某種能力；資金的來源除了收取過路費、銀行的利息外，還增加＂房地產收入＂及＂超級資源回收點＂。本遊戲中房屋蓋得越多，每個月月結時房地產收入就會相對增加，但資金的運用及兵力的部署就要靠自己調配，否則欲速則不達，只有重新開始的份。另外在超級資源回收點的地點也有意想不到的收入，運氣好，雖然瀕臨破產邊緣，亦可竄升至第一，千萬不可等閒視之。

本遊戲設計了幾款小遊戲，有賽馬場、賭場、遊樂場，其中賭場和遊樂場還會隨機出現蘋果機、牌牌樂及對對碰、射擊等，這些小遊戲只會在特定的地點出現，能不能在遊戲中全部玩到，端視玩家的運氣了。

畫面全部以 3D 立體斜向顯示，尤其是機甲戰鬥動畫更棒，各有不同的表現，四種不同型式的機甲，可以是具有強烈攻擊性冷冰冰的機器人，或是溫柔婉約具有智力的人性化機器人，端看玩家的選擇。此外，CD 音源的音效及音樂也相當悅耳動聽，片頭動畫加上國語歌曲讓玩家融入遊戲之中，每具機甲有不同的中文語音，聽了可讓你發出會心的微笑。遊戲的操控以滑鼠爲主，只有在雙人戰鬥模式中才會使用鍵盤。

破壞超人是一款全新的大富翁遊戲設計，玩家可以選取不同的機甲，體驗不同的風格，你可以玩遍遊戲所提供四個造型各異其趣的機甲，使用獨有裝置打得敵手頭破血流，而非玩過一次後就將本遊戲束之高閣，其耐玩性可以提供玩家一再品味。喜愛大富翁遊戲及機甲戰鬥的朋友，千萬不要錯過這一款前衛的遊戲。



最後在單獨對抗電腦或是四個人展開一場機甲大廝殺時，可別忘了遊戲的終極目的－讓敵手破產，切勿只顧著廝殺而忘記自己的資產總值，若因此而被淘汰出局，只有重新來過了。

中原鏢局

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
戰略 RPG	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體．8MB 顯示：SV 音效：S 操作：M
設計公司	發行公司	預定發行時間	
泰騰	泰騰	一月	

在眾多戰略遊戲當中，《中原鏢局》跳脫了傳統的戰略模式，加入了經營的方式與 RPG 的模式，而且是以中國古代明朝的故事背景作為故事的劇情，玩家在玩這套遊戲的時候，必須兼顧鏢局的經營和各個角色經驗值的分配。

遊戲一開始，您扮演的是中原鏢局的總鏢頭一仇昊，因為時局的混亂及朝廷的腐敗、官商勾結，民間又逢乾旱五穀不生，流寇盜賊欺壓百姓，嵩山、峨嵋、少林、武當、西蜀五大門派掌門為了統一江湖，掀起一場江湖風波，身為一個正義之士，手上的銀兩不多，又要聘請各方武林高手來共同協助您，除了解決百姓疾苦，還要為了維護大明朝的尊嚴，揭發錦衣衛與金人的陰謀，展開一連串的喋血戰。

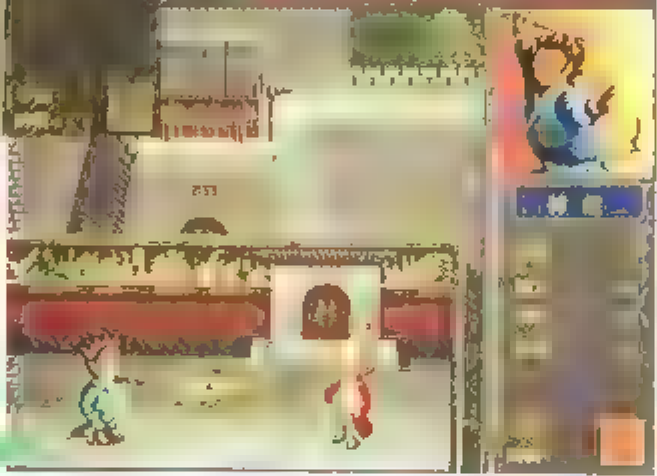
角色選單

忠於原味！純古代中國明朝風格

施展法力的高僧

戰鬥可切換多層[illegible]

每個場景皆有獨特的地形風格



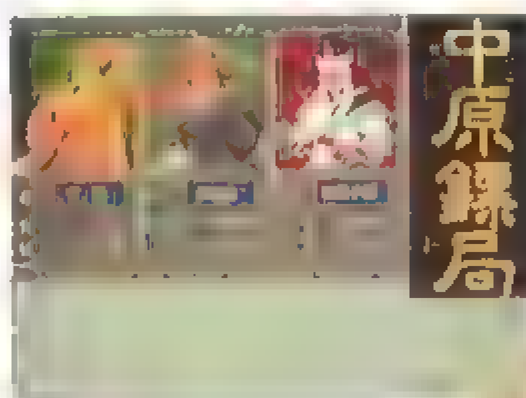
戰鬥人物呈現中國式遊戲少有的逗趣畫面

整個遊戲牽涉的範圍廣大，遍及全中國的明朝版圖，遊戲音樂也依照各地方的風土民情配合劇情加以設計，遊戲畫面採用 SVGA 640×480×256 色的高解析模式，表現出中國明朝的景緻，從遊戲圖可以看得出來色彩及畫工所用的精細度，有宮廷建築、乾涸沙漠、水鄉澤國、原野、邊疆關口大砲林立、城門、御花園中有魚池、小橋流水，各處皆展現美工的功力，界面的操作方式由一隻滑鼠從頭玩到尾，減少玩家的重複選取，簡單上手。

戰鬥時的特殊設計

戰鬥畫面以三層捲軸表現立體深淺，招式分爲一般招式及特殊招式，所謂特殊招式是以每個人不同的職業及能力，而有他所專用的絕技，殺傷力非常強所以有限制絕技使用的次數，而且發功過多體力會耗盡，這點在一般戰略遊戲的攻擊中又細分了不同之處，選擇角色的搭配如果恰當，會在戰役中獲得優勢，因爲每個人的專門技術不同，可以相互配合的效果也有差別。

戰鬥畫面的小人物在中國式的戰略遊戲上，做了一次大膽的嘗試，戰鬥人物有爆笑誇張的動作，挨打的人會噴鼻血、吐舌頭、打掉兩顆門牙，看得出來他眞的很痛，有些個性毒辣的人，狠狠的劈了敵人一鞭之後，還會露出很奧猾的笑容，敵人實在太可惡的時候，什麼東西都可以拿來扁人，身上有的帽子、佛珠，路上隨便拿到的木頭，都可以拿來報仇，不過敵人不是那麼好擺平的，每個反派角色也有摸不透的獨門絕技，如果惹了他，他會突然吆喝一大群幫手來助陣就糗大了。



主要出場人物造型

每個角色之間的互動關係

每個角色都有其專門的職業，人物種類大約有二十種，每個人物的造型都有自己的特色，有大俠型、書生型、醉漢型、美人型、瘋顛型、潑婦型，而且每個人在江湖中都頗具名聲，均擁有自己的封號，玩家可以依照金額及個人專長來做搭配，配合所持的武器道具包括劍、刀、鍊錘、弓、鞭等，攻擊型態除了砍殺、刺之外，還有人會發功、施法，在可以選擇的人物當中，角色之間有些是互相爭鋒頭，也有彼此相愛，甚至有時候會爲了救自己心愛的人而博命。由於加入經營模式，等級練得比較高，或是比較強的人，招募他的金額也就越高，所以謹愼分配招募金在遊戲中非常重要。

卡通式人物造型

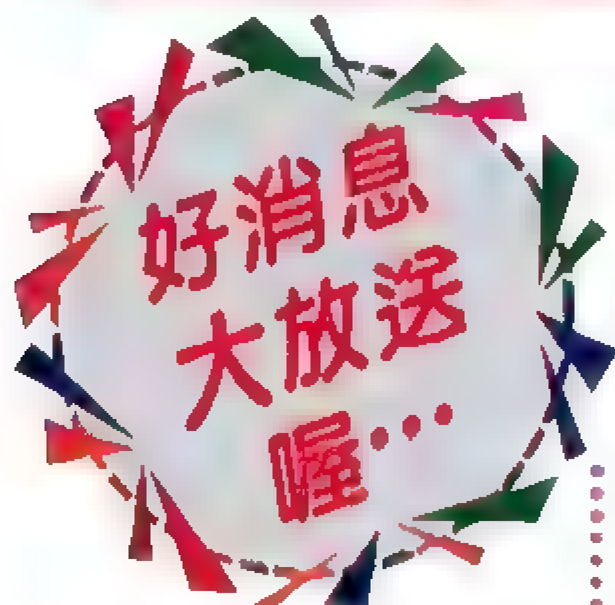
非練功時間

遊戲中如果想以反覆的撤退練功來賺取經驗値是行不通的，在遊戲裡每次撤退會扣百分之二十的金額作爲賠償，如果金額不足，就無法招募比較強的角色，甚至招募的人數大爲減少，使任務更艱鉅，相反的，成功過關的話會得到爲數不少的報酬，在遊戲結束的時候，依照您的經營及評價，產生不同的結局。

被攻擊時的爆笑畫面

砰砰樂園

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
益智射擊	光碟版	DOS/WIN95	機種：486DX2-66 記憶體：16MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
光晝科技	光晝科技	86年一月下旬	音效：S/U/M 操作：M/J/K/光線槍



漢堡：「好消息！好消息！『砰砰樂園』快要發售了！」

熱狗：「那是什麼啊？」

漢堡：「是一個在PC 電腦上的益智遊戲啊！不僅遊戲方式創新外，操作方式還支援了光線槍耶！由於光晝科技的前作『危機特勤組』在推出後有不錯的回響，因此光晝科技決定再推出適合各個年齡層、男女老少皆適宜的益智遊戲，玩家必須解決各式各樣的難題，尤其是雙人對戰，互相考驗對方的反應能力與機智。」

熱狗：「光線槍？電腦上有像大型電玩一樣的光線槍設備嗎？」

漢堡：「當然有嘍！『砰砰樂園』除了支援滑鼠、鍵盤、搖桿等操作介面，還支援 PC 用光線槍，遊戲的解析度是640×480高解析度，利用3D來製作可愛人物，搭配起來整體感覺讓人好像回到了童年時代。」

熱狗：「那『砰砰樂園』與外面遊樂場中的大型電玩光線槍遊戲又有何差別呢？」

漢堡：「最大的差別『砰砰樂園』是 PC 個人電腦的遊戲，不論是大型電玩或遊樂器上的光槍遊戲大部分是以警匪為主題，打擊壞蛋的遊戲居多，鮮少有其它類型的遊戲支援光線槍，而『砰砰樂園』以益智遊戲的型態支援光線槍是一種新的創新，『砰砰樂園』有許多的特色唷！

↑ 糟糕，被桶子撞到了！

← 禿鷹被激怒了

↙ 趕快擊落黑色戰鬥機

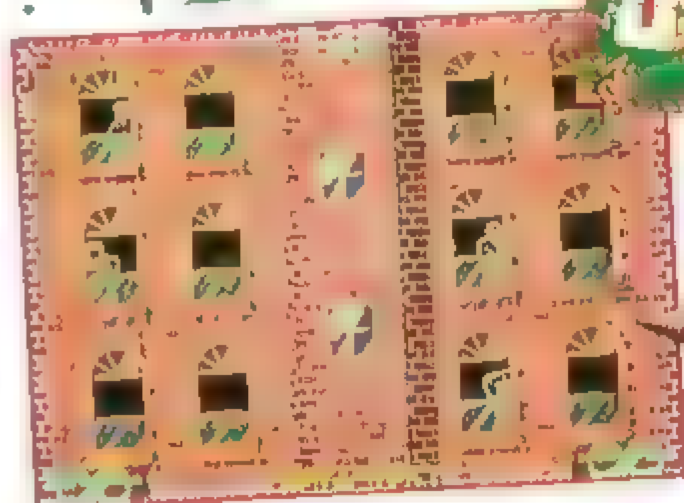
↓ 玩累了，休息一下吧！

操作簡捷又便利

遊戲的操控也相當的簡單，遊戲中的關卡大部份都是無限子彈，少部份的關卡雖然有限制子彈數，但射擊完後卻是不需補充子彈（RELOAD），玩家們不會爲了補充子彈而手忙腳亂，但是必須因子彈數少而要更加的謹慎小心。

「砰砰樂園」由20種各具特色的小遊戲所組成，每種遊戲均有其不同的簡單規則，不但容易瞭解而且入手容易，有些僅需要靠反應完成，有些需要靠技巧，而有些需靠動腦，由於遊戲內容包羅萬象，再加上豐富而有趣的圖形，使的遊戲適合大多數的人，不管是男孩，女孩，小孩或大人，均可簡單的進入這個有趣的遊戲世界。

選選自己想玩的遊戲吧！



送他們回家吧！

不要打錯了哦！

遊戲新奇又有趣

「砰砰樂園」的玩法分四種模式：旅行模式、對戰模式、亂數模式和練習模式。旅行模式：

旅行模式

在一張廣大的地圖上， Player 必須從出發點到達終點，中途有許多路線，每條路線有許多不同的關卡， Player 必須突破所選擇路線上的所有關卡，若有關卡挑戰失敗則會扣一枚金幣，並且要重覆挑戰直到突破爲止，若金幣被扣光則必須要接關才能繼續，到達終點者方爲過關，若是兩個人一起進行遊戲時，就會展開有趣的競賽旅行模式，此時若金幣被扣光則必須回到出發點才能繼續，兩個人中誰先到終點者爲勝。

對戰旅行模式

在一張廣大的地圖上，兩個玩家必須共同到達終點，中途有許多路線每條路線有許多不同的關卡，遊戲進行時兩個玩家會在同一個點上進行遊戲，遇到分支點時，其中一個玩家可決定路線，只要兩個玩家中有一人挑戰成功就算過關，關卡挑戰失敗則會扣一枚金幣，若金幣被扣光則必須要接關才能繼續，若道數接完就沒了，當兩個玩家抵達終點後，會統計勝負，勝多者爲優勝。

盡情的發揮吧！

您有動態視力嗎？

注意不要打中人質靶！

亂數模式

將所有等級的關卡統統混合起來，以亂數來選擇關卡挑戰，若關卡挑戰失敗會扣 player 的金幣，並跳離此關卡，挑戰下個關卡，若金幣被扣光則必須要接關才能繼續。

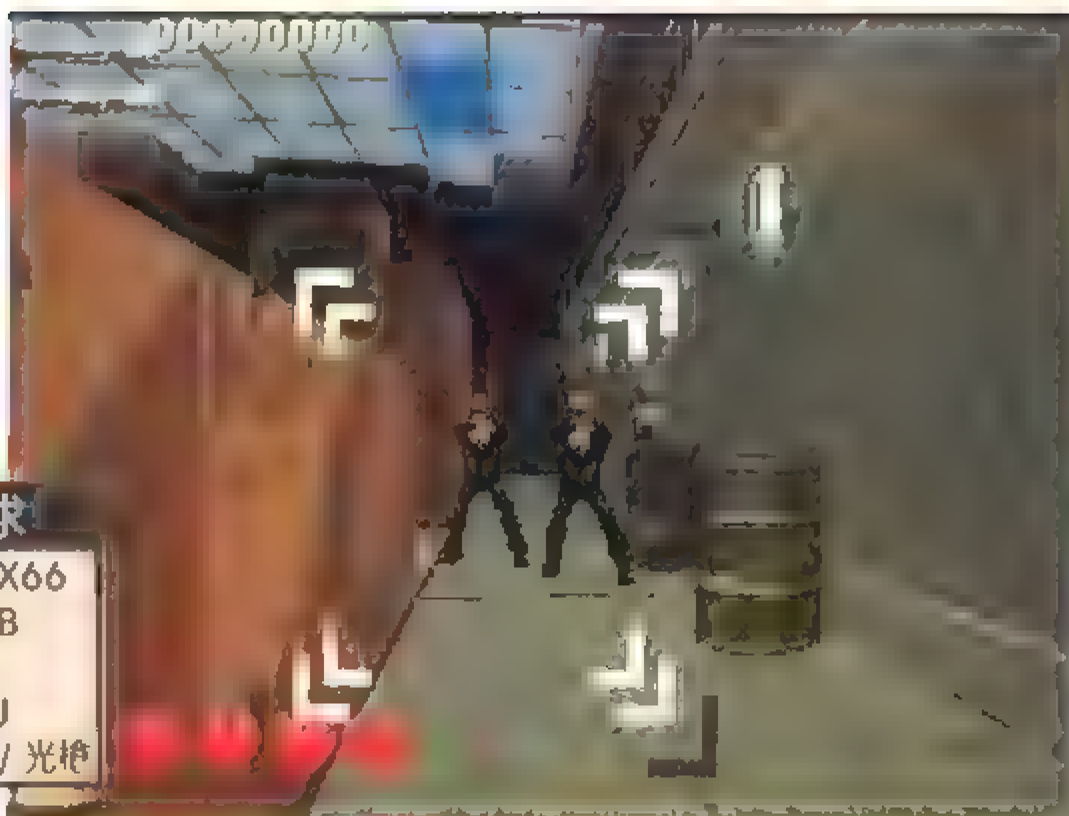
練習模式

所有關卡玩家都可自由的選擇，不但沒有任何金幣或道數限制，並且可重覆，直到玩家跳出爲止。」

看了上述的介紹玩家是否很心動呢？遊戲將在明年一月下旬上市，玩家們請耐心等待吧！

危機特勤組

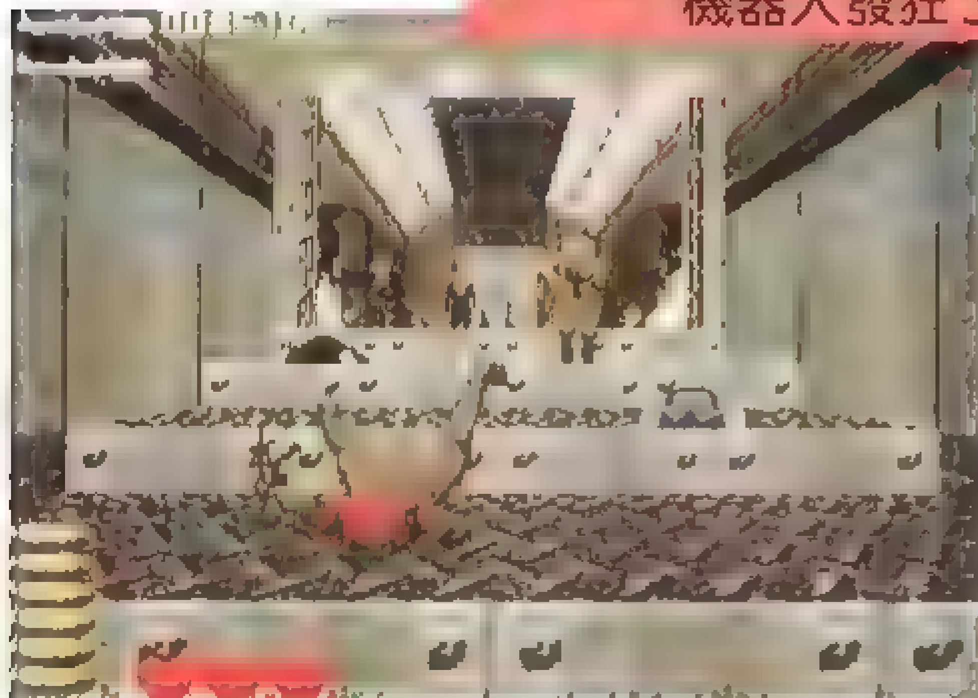
遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作射擊	光碟版	DOS	機種：486DX66 記憶體：8MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：V
光譜科技	光譜科技	已發行	音效：S/G/U 操作：K/M/J/光槍



最近大家應該都注意到市場上接連推出了許多光線槍式的射擊遊戲，這些遊戲大都是從大型遊戲機台移植到PC電腦上的，有警匪槍戰式的也有科幻式的，就連最有名氣的塞加公司的『虛擬警察』也都移植到PC電腦上，以前每次都要在大型電玩遊樂場裡排隊才能玩到的昂貴遊戲，拜電腦的速度和配備越來越好所賜，要想在家裡玩大型電玩效果的遊戲已經不是個夢想，可惜的是雖然遊戲是從大型移植而來，軟體移植了硬體卻無法移植，如此造成了一些缺憾，幸好有一款新的光線槍式警匪槍戰遊戲『危機特勤組』（A.D COP）不但效果與大型電玩相同，同時也支援最新的PC電腦用光線槍『PC GUN』，讓您將大型電玩的感覺帶回家。

『危機特勤組』（A D COP）這款3D光線槍遊戲是光譜科技公司繼2D橫向射擊遊戲『邊緣戰區』（SIDELINE）後又推出的一款新遊戲，遊戲將使用MOUSE或PC專用的光線槍來操作，此遊戲的劇情是國際間成立了一個合作打擊恐怖活動的世界性組織，其總部設在紐約，其分支機構名爲『危機特勤組』簡稱『A DCOP』，此遊戲就是危機特勤組的冒險任務，遊戲的操作很簡單，而主要的武器有四種，還有一個額外的副武力『火箭彈』。

快逃！機器人發狂了



極佳的操控裝置

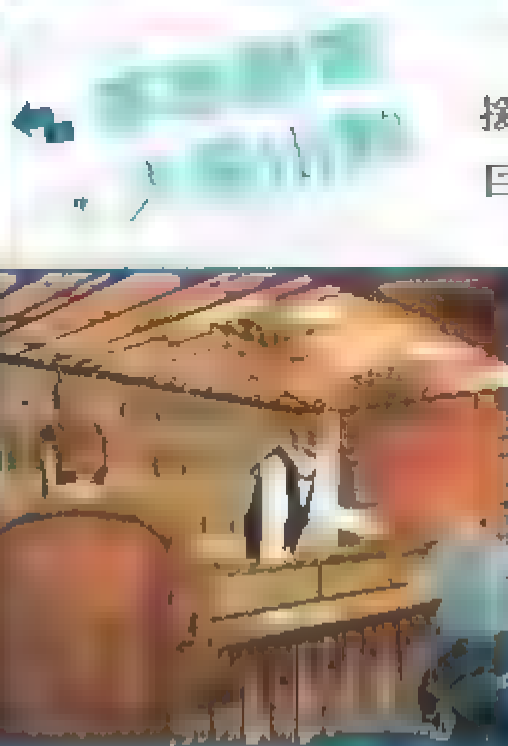
不怕死的儘管來

決一死戰吧！

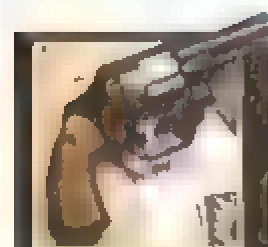
『危機特勤組』在操作控制方面除了支援滑鼠，搖桿和鍵盤之外，同時支援三種PC用光線槍『PC GUN』，『PC BON』和『SHOOT PC』，當然，最佳的控制裝置非光線槍莫屬了，光線槍的最大特色就是可以及時反應，如果用的好再多的敵人也不足爲懼，你可以從螢幕的右邊瞬間移位到左邊，射擊後又立刻回到右邊射擊，這是其他的輸入裝置不容易準確辦到的，這也是此類遊戲最好玩的地方，一旦擁有光線槍，遊戲的感覺可就完全不同了，你將可成爲人人羨慕的神槍手，練就一身百步穿楊的功夫，目前的光線槍的槍型種類有限，未來除了會有不同外型以供選擇之外，甚至會設計一些可感到射擊震動或是會有後座力的光線槍。

光線槍在使用前必須先進行校準，校準的方式很簡單，只要先將光線槍對準靶心，當你扣下扳機後槍的校準資料就會被記錄下來，若是試射後發現仍有偏差可重覆進行校準直到滿意爲止，一般在第一次開始玩遊戲時若是不校準將會有較大的誤差，但若是校準過後將會相當的準確。

完美的軟硬體搭配組合



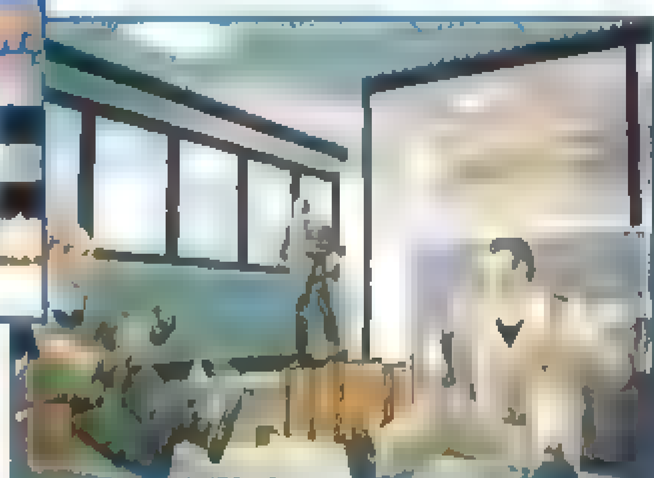
『危機特勤組』支援的光槍『PC GUN』目前已經上市了，由A4 TECH公司（此公司為國內知名滑鼠製造公司）出品，一套『PC GUN』雖然價錢便宜其內容可不便宜，內含CD ROM遊戲一個，光線槍及光線槍組件一組，CD ROM遊戲是危機特勤組的姊妹版『海外任務篇』，『海外任務篇』除了關卡與『危機特勤組』完全不同之外，也有不同的老大把關和動畫與片頭畫面，讓您根本不用擔心只買到光線槍而買不到遊戲，換句話說目前『PC GUN』已經有兩套遊戲可玩了，另外製作公司表示，今年一月底會有一個新款的益智型光線槍遊戲『砰砰樂園』，到時候就越來越熱鬧了。



及時產生的3D場景

由於使用了光畫公司自行研發的3D圖像引擎，『危機特勤組』得以表現漂亮的3D場景，在效果方面遊戲可以及時的變化場景，不管是鏡頭的運作，開門關門或爆炸的場面都可及時的發生而不只是放放電影，這樣不會像一些放電影式的槍戰遊戲每次玩的情況都固定，玩幾次就不想玩了。使用3D圖像引擎設計場景時較困難的部份是工具程式的部份，工具程式的功能以及方便與否，關係到整個遊戲的設計成果，光畫公司在此也投入了相當的研發人力，自行設計了一套場景設計工具，不但方便的建構3D場景，並可將遊戲的其他部份（如劇情的安排）一起進行設計，甚至可線上即時預視，也可以直接在預視視窗下修改，玩家在玩『危機特勤組』時並定會感受到它的威力。

遊戲中的許多物體是可以破壞的，例如裝有油的筒子，有些物體被破壞時還會發生劇烈的爆炸，你可利用它去消滅敵人或開路，又有些物體內藏有寶物，被破壞後寶物將會出現。另外值得一提的是遊戲的進行是採用有趣的多路線方式，多路線方式是指遊戲會因玩家狀況的不同或所做的事而改變原有的路線，遊戲的進行也許會因玩家玩到某處遇到敵人強大的火力攻擊而受傷或無法突破敵人的攻擊，因而使得主角採取另一迂迴的路線。又有可能是因得到了某些物品，開啟了某個開關或炸開了某個通路而選擇了一條新的路線，其結果是玩家在遊戲中所做的事將會影響遊戲的部份路線或遇到的敵人。

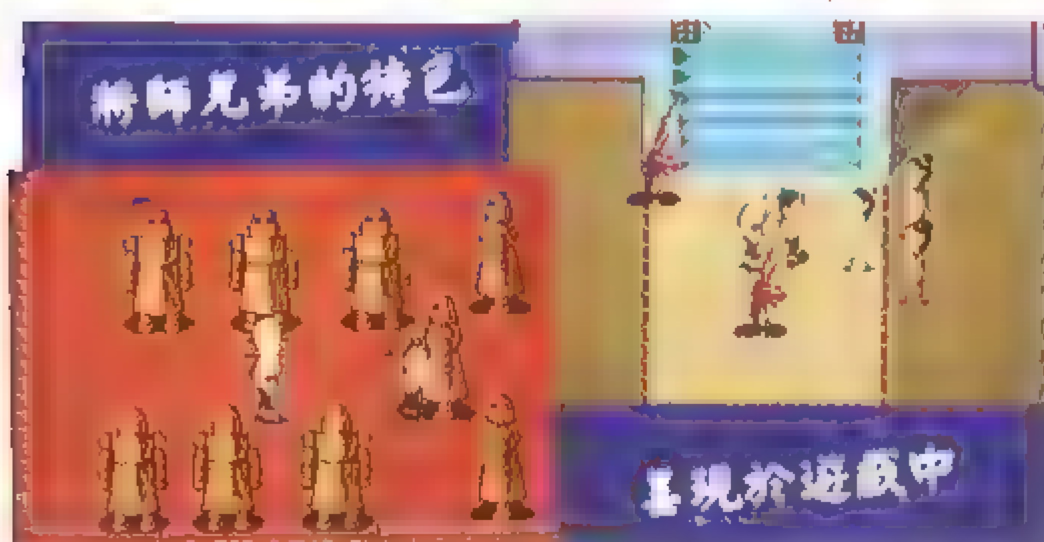


有意思的運鏡方式

『危機特勤組』是屬於新式的警匪槍戰遊戲，傳統的警匪槍戰遊戲除了有劇情太固定的缺點外，當畫面上的敵人很多時，會讓人無法分辨那個敵人將對玩家造成傷害，在『危機特勤組』的玩法上採用危險標示的區分，有個鎖定框會定位在危險性高的敵人上，當鎖定框越來越小並且轉紅時就代表敵人對玩家的危險性越來越高了，由於遊戲採用及時的3D圖像引擎，當你在玩遊戲時會發現鏡頭的轉向會因為打擊敵人時的先後次序而改變方向，值得一提的是對於遠處的敵人遊戲會拉近鏡頭讓玩家便於瞄準，此種效果是一般警匪槍戰遊戲無法辦到的，鏡頭的運動配合鎖定框的提示玩者將會體驗到未有的新鮮刺激感，『危機特勤組』值得您一試哦！

警方大規模的掃蕩行動

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
角色扮演	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K
設計公司	**發行公司**	**預定發行時間**	
智冠科技	智冠科技	未　定	

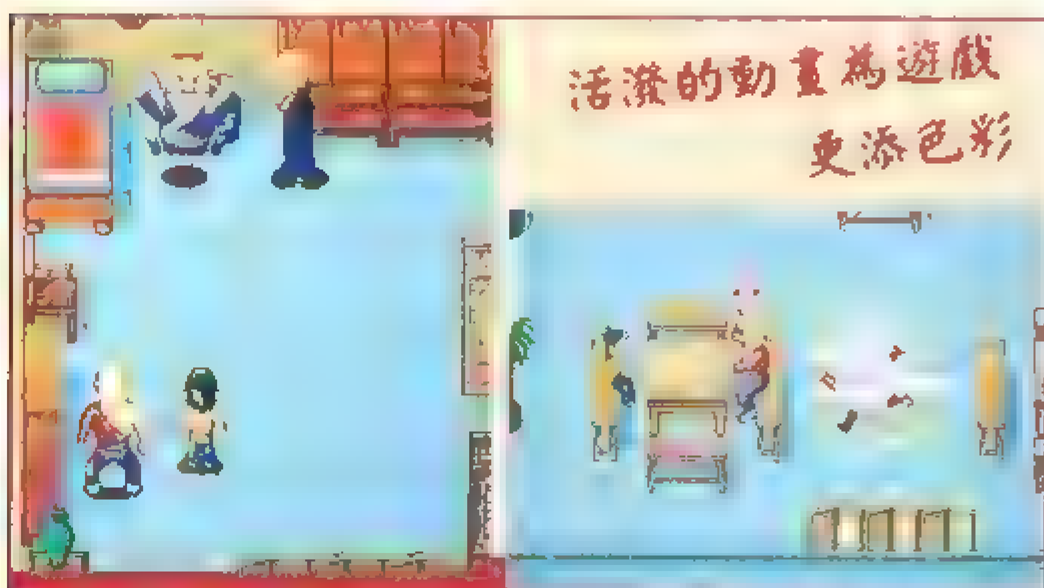


相信許多讀者對於〝烏龍院〞應該不陌生吧！出自敖幼祥大師手筆的烏龍院，帶給不少人歡笑，不論是漫畫、報章雜誌、甚至於電影，都曾經有過烏龍院的蹤跡。尤其是烏龍院中那兩個寶貝師兄弟和風趣的師父們，無俚頭式的笑話，更讓人印象深刻，令人不得不愛；如今，烏龍院也要搬上電腦螢幕了！能夠跟著大師兄、小師弟一起闖蕩江湖，多讓人興奮啊！

由智冠科技所預計推出的烏龍院，特地延請敖大師親手助筆，遊戲中主角生動的表情及劇情，完全依照大師原著改編，相信讀者不難猜想得知烏龍院是什麼類型的遊戲了吧！ RPG，對了！就是一個道道地地的角色扮演遊戲。許多現今遊戲硬體需求動輒586，因此為考慮一般玩家，烏龍院在硬體需求上並不嚴苛；而且太多國產遊戲的親和性及玩家的認同感不夠，才會給予許多玩家有〝玩 GAME 等於自找罪受〞的想法；所以，烏龍院所要帶給玩家的便是〝輕鬆的玩、快樂的玩〞不給玩家無謂多餘的折磨。

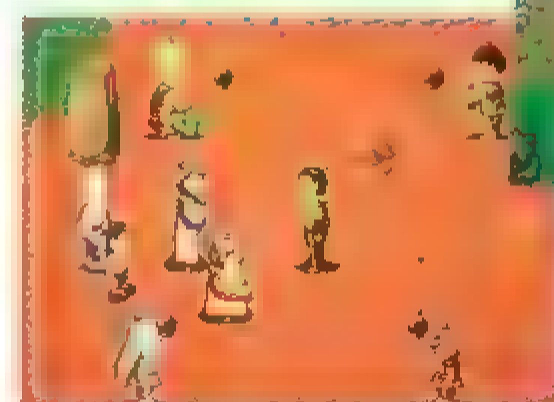
故事的背景是架構在：一天，大師兄與小師弟在乖乖的練完輕功後，竟獲得師父允許其兩人闖木人巷以證明有資格下山歷練；兩人在好不容易出關之後，得知草包村的天雲大師遭禍，而踏上了一場驚心動魄的江湖浩劫，如何能平安地化解此一江湖危機，就得看玩家的功力了。

遊戲介面的設定也力求簡單明瞭，不需在諸多介面中來去切換，徒廢精神。在人物方面的表現，多達300餘人，表情生動有趣，隨著對話而有所改變；戰鬥部份，每位角色的動畫表現，常會有令人噴飯的鏡頭，不再生硬刻板；種類龐多的物品，也能在冒險的旅途中助您一臂之力；遊戲場景上天下海，各處的名山奇景隨著精心改編的劇情，帶給您令一種心動的感覺；遊戲的音樂絕對會給您耳目一新的感受。上述只是為玩家做簡單的遊戲介紹，至於詳細的狀況，各位喜愛烏龍院的玩家可得密切注意後續報導喔！


活潑的動畫為遊戲更添色彩

被綁了，該怎麼辦呢？

豐富的人物表情


多樣的武器、招式任玩家挑選

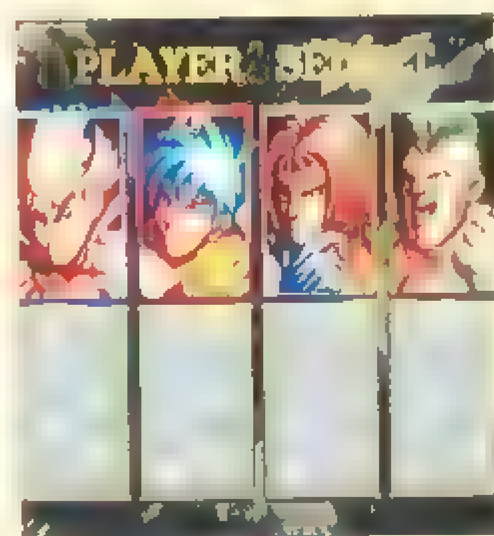
威力超人 POWER MAN

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
動作益智	光碟版	DOS	機種：486 以上 記憶體：4MB 顯示：V 音效：S 操作：K/J
設計公司	發行公司	預定發行時間	
Lingo	Lingo	一月	

正義之士出馬囉！

凜冽無情的寒風吹下了些許落葉，古老傳說中的奧佳國聖地裡，存放著代表魔界邪惡力量的 惡魔封印 ；封印內困住了九大魔獸。一日，封印被懷著野心而來的大將軍 耶特沙 趁機奪走，被受困在封印內的九顆封魔靈珠也因此得以被釋放出來，一股邪惡的力量再度甦醒起來。從封魔靈珠裡轉化而成的九大魔獸，控制住了王國裡的獸族，在魔獸率領下，獸族裡一群發了狂的野獸，快速的盤據各處據點，占領了整個王城囚禁國王。在將軍及魔獸的統治下，整個王國形同煉獄一般，籠罩於黑暗的陰影之下，而你是唯一留下來能拯救奧佳王國的人選。

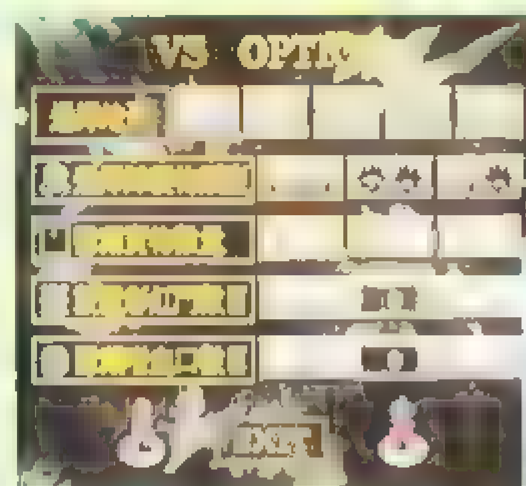
遊戲中玩家扮演著尼克（遊戲主角），肩負起整個王國存亡的重責大任，玩家必須協助尼克 在每個關卡中，找出通往魔獸所在處的三張小封魔碎片，收集齊全後，通往魔獸所在，擊敗魔獸，將之轉化為靈珠再度封於封印之內，而唯一的武器就是威力光球，及加上關卡中隱藏著變化多端的秘密寶物幫助，當然更要隨時提高警覺，以免受到獸族的攻擊。



對戰出場人物選擇

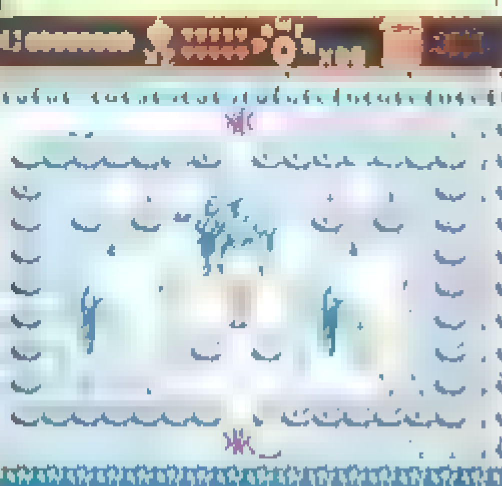
過場動畫

匠心獨具的設計

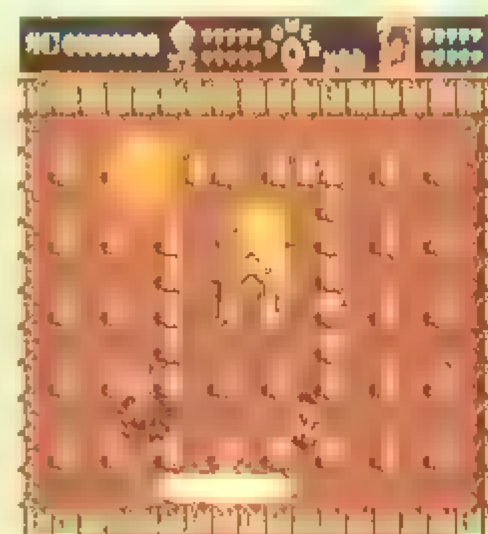


關卡內容設定

尼克多彩的冒險



在『POWER MAN』遊戲中畫面採用了320 × 240的特殊模式，融入了RPG式的故事情節設計。遊戲裡一共包括十大關卡，每個關卡內包括了四小關。各種不同氣氛變化的地形場景設計；數十種變化多端的寶物協助主角提昇各項戰鬥能力與技能，加上精心繪製的各種獸族敵人動作造形，以及變幻莫測的九大靈魔，各個靈魔都俱備有特殊的必殺技攻擊能力，而主角最主要的任務就是要以光球突破獸族的重重阻擾與攻擊，直搗靈魔窟、擊倒九大魔獸，取回封魔靈珠，剷除冷酷無情的將軍救回國王，再度將靈珠收回封印中，使王國再度回復到繁榮太平的日子。而且遊戲中也還提供了對戰模式，讓玩家可邀約三五好友一同廝殺征戰。



活著

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
RPG	光碟版	WIN95	機種：Pentium 記憶體：16MB
設計公司	發行公司	預定發行時間	顯示：SV
TEAM WAO	TEAM WAO	未定	音效：未定 操作：未定

四人在不得已的情況下，被傳送至一個未知的時空，他們不是什麼命中注定的勇者，更不是拯救世界的英雄，他們只是和你我一般的市井小民，心中唯一所想的是：我要回家！所遭遇的，是面具底下醜惡的人心；所面對的，是與人心一般險惡的自然環境，活下去成為他們最大的目的，也是唯一的心願。

遊戲的主旨~自然

〝活著〞一個很大的特點是自然，從安裝遊戲開始，您不必知道音效卡的規格，什麼IRQ啦、DMA，統統站一邊去；更不需為玩個遊戲更動config,Autoexec等，記憶體管理這種可怕的東西也不必去懂，唯一要做的，僅是在Install的圖像上按兩下滑鼠鈕而已！這樣玩遊戲才舒服嘛！操作上力求直覺、自然，避免掉所有令人不悅的情形；捧著厚厚一本明書查詢的夢魘也成為過去式，人性化、視窗標準化的介面幾乎不需學習記憶的時間，再加上有完全的線上求助功能，方便不再是遙不可及的夢想。

〝活著〞的畫面採640×480 256色，背景以真實影像加以處理，務求螢幕表現自然美觀，遊戲不一味地追求畫面眾多，想要表達的是在洞穴中，會感覺到牆壁的凹凸不平，木板就有它自然的紋路，甚至會令人有想去摸它的感覺；村民、敵人務求色澤自然，不會有粗糙的色層，這種新的感受是前所未有的。

重新擁抱遊戲的感覺

畫面的華麗、絢爛並不能保證遊戲好玩，一個遊戲最重要的是它的內涵，在過程中它是否有給您一些新的體驗？不一樣的衝擊？它是否有讓您值得回味的地方？RPG的精神就在這裡，它為什麼好玩？因為它給人身歷其境的感覺，它給人在現實生活中無法實現的幻想，它滿足了實際生活中不能去冒的險，終歸一句：它最大的價值在於心靈的刺激！在互動的過程中，以心靈去體會，這不是只有視聽效果的東西所能做到的，而這正是我們的重點：提供一個不一樣的感受，也正是RPG的要求。

〝活著〞是一套國人自製的Windows95遊戲，基本上只要有Windows95都可以執行，但若要有較佳的娛樂效果，要有Pentium以上，16MB RAM，當然還要有一台CD-ROM，這樣子就可以了。

超時空英雄傳說

復仇魔神

主題：召募勇士們

服務電話：(02)2720089 BBS：(02)2722471 FAX:(02)2722697

www.uj.com.tw

email:uj@vip.fancy.com.tw

全世界每3台CD-R，就有一台來自HP

3

HEWLETT PACKARD

新上市

HP SureStore CD-Writer 6020i
NT$:19,999元

HP SureStore CD-Writer 全球銷售 No.1，佔有率 35%

想享用CD-ROM方便的特性，卻常擔心在燒CD的過程中，要遭遇中斷、當機、資料錯誤等困擾——只有穩定可靠的CD燒錄器才能帶給您後續的方便。

HP SureStore CD-Writer便以穩定著稱於世。HP的解決方案由原廠整合、經過完整、嚴格的測試，並非代理商在台拼湊；所有軟硬體均由HP原廠提供技術支援與售後服務，足以擔保您最穩定的工作品質。

身為CD-ROM技術規範制定者之一，HP CD-Writer廣受全球使用者肯定，必也是您的最佳選擇。

HP CD-Writer 6020i 規格：

- 6倍速讀、2倍速寫
- 支援多種規格：Digital Audio、CD-ROM、CD-I、CD-MO、CD-WO、Video CD 等
- 擁有 Alchemy for Windows 95 可建立與搜尋自訂的資料庫
- 附贈 Easy-CD Pro/Audio 延伸 Windows 的檔案管理員，可輕鬆將檔案傳輸到CD
- Audio CDs 軟體，能製作音樂CD
- View Photo CDs 軟體，瀏覽 PhotoCD 用
- 唯一在台原廠技術支援
- 市面上唯一具備原廠平行埠介面機種（6020ep）
- 原廠內外接三款機種供您選擇
  - 6020i 內接型
  - 6020es，外接/SCSI介面
  - 6020ep，外接/平行埠介面

HP CD-Writer 資訊展現場暢銷700台

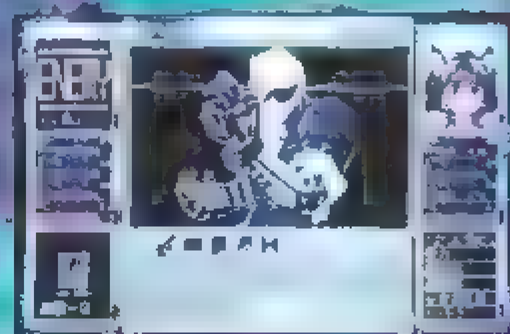
日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

未來，大銀河裡的動盪不安，
將在守護者的維繫下，和平

大製作陣容：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。



日本Imagineer公司授權總代理

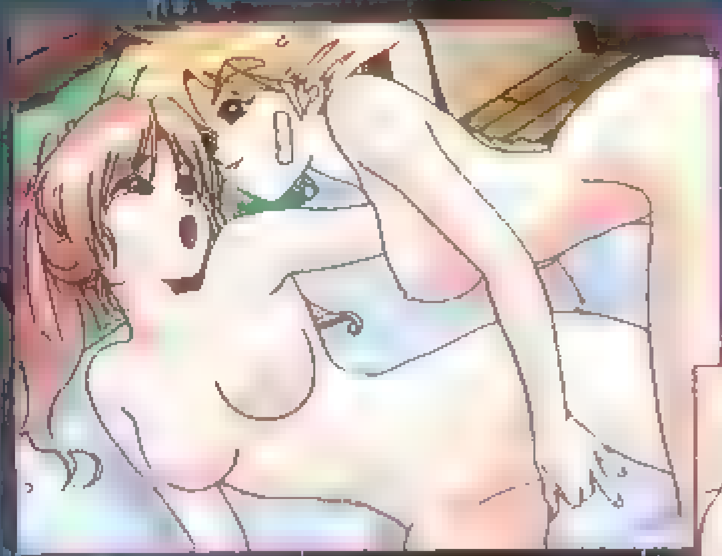
彩虹高科技股份有限公司
台北市八德路一段 30 號 2 樓
TEL.(02)356-9166　FAX:(02)391-2484

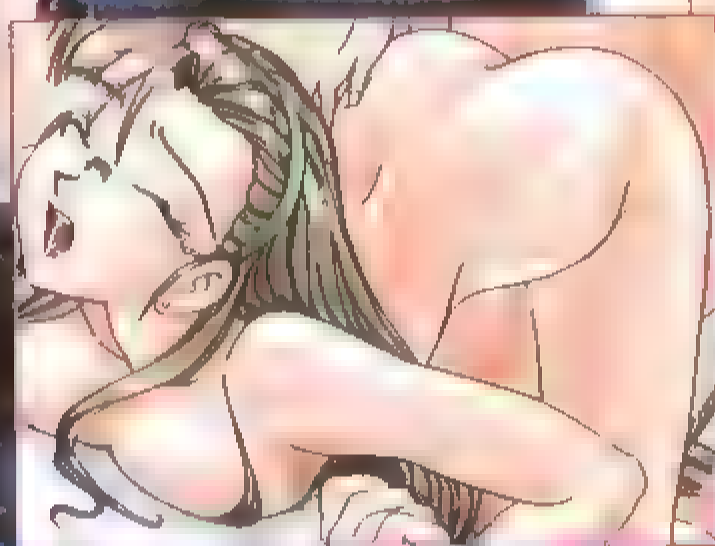
徵求遊戲工作室、3D動畫人員及程式設計師
各大電腦門市、書局、漫畫屋均有售
郵政劃撥：18064246
戶名：陳重夢

淫獸教師

彩虹高科技股份有限公司
台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)39124584

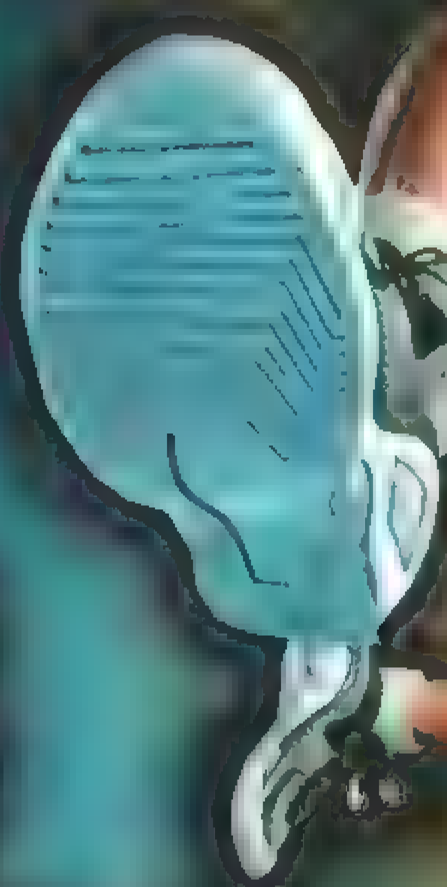
日本當紅H-GAME淫盪上市！





NBA 灌籃奇兵

·瘋狂火爆的灌籃奇招盡出
·可創造驚世駭俗的籃球奇才
·29支NBA球隊任你挑
·100多位NBA明星隨你選
·最多4個人一起鬥牛



毀滅公爵之
核子風暴

新武器 新敵人 新魔王
更震撼的影像 音效
不可能的任務 104
都進場了
支援網路對戰

準備大開殺戒吧!

代理 美

北 7060660 中區 南區(07)323456

BEDLAM

末日大戰

你可同時控制三個不同的機器戰將在三個戰場與生化人展開殊死戰。

全3D的視覺效果帶給你親臨末日的戰場。

數以千計的敵人，滿足你的毀滅快感。

洽各地電腦門市或美商新美公司

Software

請密切注意這個標誌

1997年起，只要美商新美公司代理發行的光碟軟體包裝上有 就可在包裝內拿到一個 小貼紙集兩枚小貼紙即可免費選擇一套美商新美提供的"完全腦力鍛鍊"系列軟體

SEGA

SEGA PC

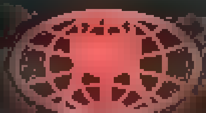
'96職棒大聯盟

Here comes the blood-boiling competition of the Major League!

Experience the excitement and the drive of the one and only league: Major League Baseball!
Includes complete data for all 672 Major League players.
Listen to the voice of an American commentator live!

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD ROM
	Windows95	Pentium90MHz	16M以上	25M以上	640×480 256色	2倍速以上

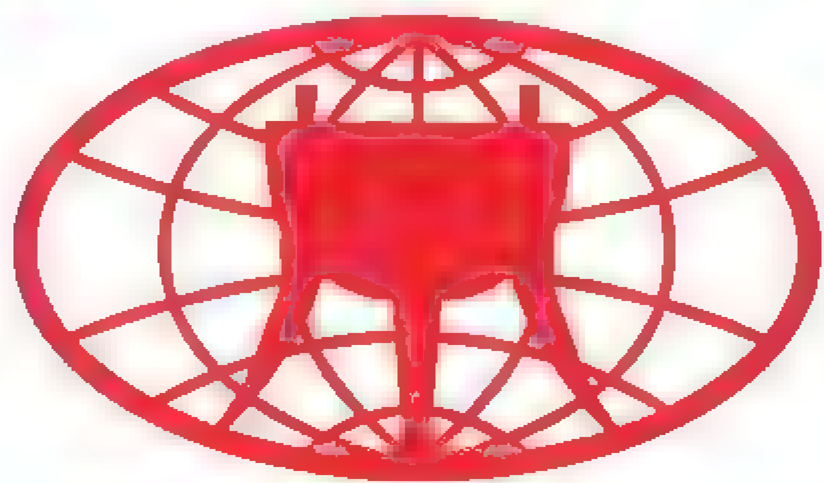
中華民國地區獨家授權代理發行 | 生產製造



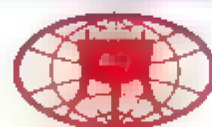
鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263 | 662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net

12月中旬全新上市

鼎昌出品・必屬佳片



中華民國地區獨家授權代理發行、生產製造



鼎昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.

電話：(02)662-5266（代表號）
傳眞：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net

SKC
LICENSED BY SKC. Ltd.

台灣地區北部授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷16弄2號3樓
電話：(02)9172287

台灣地區中南部授權經銷
祥豪資訊股份有限公司
台中市逢甲路248號1樓
電話：(04)2519987
高雄縣鳳山市光復路二段293號1樓
電話：(07)7438937

全省各大電腦門市・金石堂、新學友、光統書…
台中全國電子采購、泰一電氣、遠東百貨、…

◆警告盜版・著作權所有・侵權必究◆

資訊月攤位：台北／D818~820・B917~919
台中展四館／1~4・54・55・133、134
大高雄世貿／3-3

GAMES 遊戲摘點

自12月16日至1月15日止

F-22雷霆戰機

F-22 Lightning II

F22是美國最先進的全方位戰術戰機，其擁有優異的飛控性及強大的戰鬥火力，在經過高科技的研發之後，全部在本遊戲中作了最真實的移植，遊戲中擁有大大小小的任務關卡，像是基本的飛行訓練和戰區實際作戰等，共達二十六個之多，每個任務都可以依玩者本身的需求來加以調整或設定，使遊戲的任務變得非常具有多樣性及複雜度，而所裝配的武器也一如真實般，視實際的任務需要提供給玩者，絕對可以滿足大家希冀挑戰的心。

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：飛行模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

漢堡戰爭

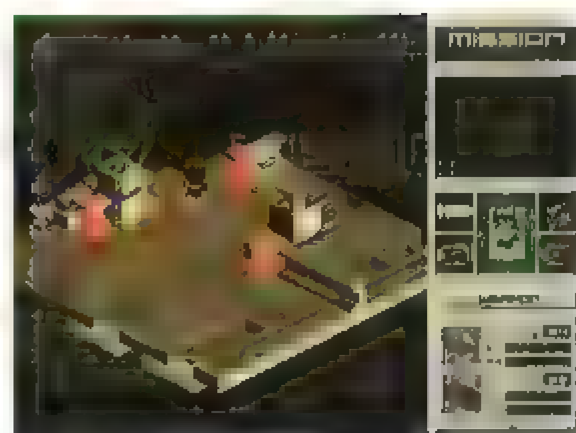
HAMBURGER WAR

這個很可愛的遊戲是模擬現今四家最大速食業，賣噹勞、小棋仕、啃的雞、堡帝競爭的"實況"，將所有速食產品擬人化，造型皆以Q版漫畫表現，並讓玩家擔任分店店長，以自家出品的漢堡、薯條、飲料、點心等編列成各式兵種，在都市叢林中，以即時戰略的方式與其他三家的產品對抗。在一條條熱鬧的街上，玩家必須建立各式部隊的生產線，生產出不同的兵種單位，再妥善運用其特色及能力向對手進攻，讓自己的產品成為食客唯一的最愛是遊戲的最終目的。

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：540元

2001特遣隊

MISSION



生化科技高度發展的結果，隨之而來的是各式各樣的危機，為了對付數個國際恐怖組織的陰謀活動，A國成立了身負重任的2001特遣隊，奉命執行各項反暴任務，對抗數個國際恐怖組織。而你一雷特，達成任務是你的使命。面對每個不同的任務，玩家必需採取不同的策略：行動前的任務指示及敵軍分析，可以獲得重要的資訊。殲敵是戰鬥的主要目的，然而遭遇不同的任務狀況，玩家也必須立刻應變，才能夠掌握先機，克敵致勝。

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

歡樂天使

雖然每天已習慣過著平靜的生活，肩負著復興古代王朝（維多利亞王國）責任的安芙，仍然依照著其師父－怪僧拉斯布欽的指示，開始了冒險旅行的歷程，在旅程當中，要找出四位曾服侍維多利亞王的精靈，以及皇家侍者的後裔－寶娜，並前往皇家之谷，對付復活的魔神－阿利歐克，以達到復興皇室的責任。然而，前方卻有種種的障礙等待著安芙，再加上關於維多利亞王朝仍有著許許多多不為人知的秘密以及種種的傳說流傳在四方…

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：760元

神龍快打

FIGHTING DRAGON

這款遊戲是640×480高解析畫面之快打型遊戲，並配合Morph變形功能來製造出特別視覺效果，遊戲捲軸十分流暢並不因是高解析畫面而延遲，場景多變、背景華麗，玩家可以在格鬥之餘欣賞並徜徉在此一幻想空間中，此外難易度設計了三級，讓新手也能樂在其中，音效和音樂與一般快打遊戲風格迴異，非常值得一聽，如果您已經厭煩了一般的真人、擬人快打遊戲，務必要試試享受一下由人變形成恐龍的刺激感。

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟/磁片版
- 售　價：690元

烈火銀翼

Fire Fight

在遙不可及的未來，身為飛行員的您為了執行上級交付的任務，於是冒險身入敵陣。遊戲在畫面的顯示方面，採用SVGA顯示模式，至於在音樂方面則採用CD音源直接輸出。遊戲中所有必要的資訊都一目瞭然地顯示在畫面的最上端，除了可以清楚地看到每種武器所剩餘的數量之外，而本身的防護罩能量也以彩色光棒來表示，而且在戰機的周圍有個以小正方形所圍成的一個灰色圈圈，就是戰機的雷達裝置，玩家可用它來偵測附近是否有敵機出現喔！

憶弘

- 記憶體：16MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯　示：SV
- 類型：動作射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

RAMA

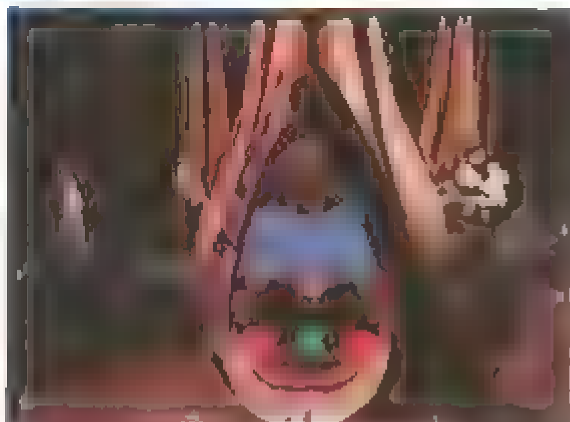
RAMA是一艘圓筒形外星太空船的名字。當人類發現這艘巨形太空船漸漸向地球駛近之後，一群科學家及新聞記者便立刻組織了遠征隊，玩家的任務便是代替殉職的隊員加入遠征的行列，與其他的伙伴一起著手調查RAMA。玩家必須不斷地學習關於外星生物的各種知識，遊戲在內容上與其它的冒險遊戲有十分大的差距，如果您是喜愛思考、並且對外星科技著迷的玩家，那麼這艘外星太空船裡面的種種謎題，絕對能夠滿足您的需要，相信您不會後悔擁有這款遊戲！

第三波

- 記憶體：8MB(DOS) 12MB(WIN)
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1350元

循環燃燒

BURN：CYCLE



是一個標準典型帶有動作意味在裡頭的冒險遊戲，遊戲的方式也相當地簡單，由於遊戲有時間的限制，玩家必須在時限之內一一解決迎面而來的種種挑戰，像是擊斃不斷向主角攻擊的敵人，或是在山谷當中駕駛飛機等等。"循"還加入了冒險的成份在裡頭，而這些部分更是將整個遊戲串接起來的主軸，玩家要是沒有辦法達到遊戲要求的條件，就會造成不好的局面產生，而且遊戲能夠容許失誤的次數並不多，所以玩家在面對這類場景的時候可要眼明手快，否則就會很容易地命喪黃泉。

寶麗金

- 記憶體：8MB
- 音效：WIN相容卡
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：820元

終極追殺令

HARDLINE

西元1998年，一個混亂的年代，一群自稱為Sectoid的宗教狂熱份子，為了宣揚他們領袖「達克（Deck）」而四處破壞。至於玩者所扮演的男主角，原本只是一位平凡的直昇機駕駛員，在無意中聽到了一名女子的求救訊號，等他趕到現場之後，迎接他的，除了那名女子冰冷的屍體，還有一場「槍戰」。這是一個以冒險遊戲為經、輔以射擊類槍戰場景為緯的嶄新類型遊戲，玩家所扮演的男主角，除了必須具備機智聰明的頭腦之外，還要擁有敏捷敏銳的身手才行！

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：動作冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1200元

血・魔法

Blood & Magic

喜歡像〈魔獸爭霸 II〉一類的即時策略遊戲嗎？喜歡「龍與地下城」的豐富設定嗎？這一次，你可以全部擁有！遊戲中一共設定有五個內定的遊戲，而且選擇不同的角色也將帶給你不同的故事內容，並提供了相當完整的故事情節，而不再只是幾個簡單的任務提示與內容，或是一段單調的戰役簡報，另外，針對人物的控制方面，最基本則提供了攻擊、移動及取消等三種指令，即使對初學者來說，也可以在很短的時間之內，學會上手的方式，可說是相當的簡單。而且在每次進行的十五場戰役中，都將幫玩家以亂數方式產生故事的內容與交戰的對手，對於喜愛故事內涵的玩家而言，可說是一大福音。也正因為這套遊戲一共有五個獨立的故事，

因此，它所擁有的場景、地形也就變得十分的豐富，從一片被白雪覆蓋的戰場到一個漂流的小島都有。最後值得一提的是這套遊戲可以自己發展故事，你只需要在使用者選單中，選取自由設定的選項就可以開始你自己特有的傳奇故事了。

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：即時策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

幽魂II

Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh

這一次的男主角寇蒂斯，從一開始就不算是個"正常人"。他遺傳了母親的精神病基因，一年前才從療養院裡出來，在父親曾任職過的溫恩科技當一名文件撰寫員，無意中寇蒂斯發現了一個與他身世有關的秘密。在遊戲裡，玩家必需與精神狀態異常的男主角一同經歷一連串的惡夢，設法找尋小時候所發生的可怕記憶，查出Wyntech科技公司不為人知的過去，最後還要想辦法證明男主角Curtis是清白、還是有罪的。不管怎樣，如果你很喜歡它的前作，那麼你一定也會很喜歡這個遊戲。

第三波

- 記憶體：12MB
- 音　效：S/G/M
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：1800元

卡通總動員

Toonstruck

遊戲中玩家將扮演一個十分有名的動畫設計師。在一個寧靜的夜晚，他正要替一個電視節目設計一名角色，而且已經進入了完成的階段，此時一個神奇的意外使得他被吸入了電視之中，進入了虛幻的卡通世界裡。遊戲以真人與卡通共同拍攝的方式來進行，配合上最先進的攝影技術，讓真實的人物巧妙的與卡通式的背景融合在一起，另外值得一提的是，玩家將會有一個伙伴一同冒險，可不是美女喔！是一隻可愛的兔寶寶。牠將和玩家一起經歷許許多多極富變化的謎題，並引發一連串爆笑的劇情。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

鋼鐵騎士團2

距離布雷諾人降上的第一次戰役並沒有多久的時間，和平又轉眼消失了，很快的取而代之的又是一陣腥風血雨，為了重現安寧拯救世界，鋼鐵騎士團將再一次的出發囉！在二代中，遊戲的介面大體上和一代是一樣的，但色盤的運用卻比一代更為柔和了一些，在戰鬥方面則是增加了大量又漂亮又生動的背景，在各種人物、怪物的造型上叫人目不暇給，另外，玩家必須清楚的指揮每一個將領，並注意是否有將領正在交戰，否則一不小心可是會有人就從此消失了喔！

華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：540元

星際毀滅者－星塵之戰

SUPER STARDUST 96

西元2038年的一個早晨，地球突然遭到邪惡殘暴的企鵝博士所率領的太空艦隊發動的猛烈攻擊，您必須與企鵝博士和神秘的隕石戰鬥至最後的一分一秒，以伸張宇宙間的公理與正義。遊戲中的景物和地形元素採用了320×200以及640×400兩種模式，並大量運用電影藝術手法於片頭、串場及片尾等，期使玩家能夠享受到接近完美的3D動畫。在遊戲的過程中，玩家必須極為小心地操控您的戰機，穿過大小不一、來自四面八方的隕石和敵人戰機的攻擊，殺出重重的嚴密包圍，追求最後的勝利！

世紀縱橫

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：699元

超鋼戰神

Shattered Steel

人類的歷史，是一段不停爭奪的鬥爭史，即使到了西元2132年，人類實現了太空探險與殖民的美夢之後，仍然如此。〈超鋼戰神〉是Interplay公司最新推出的一套機械人戰鬥遊戲，玩者將扮演受僱於採礦公司的自由傭兵，駕駛高性能的戰鬥機械人「陸行者」，與異形進行一連串的保衛戰。在遊戲中共分為三大星球、七十個任務，而且在進行多人遊戲時，另外還有十五個不同的任務可供選擇；至於玩者所駕駛的「陸行者」，也可以配備從火箭到導熱飛彈等，多達三十種造型不同的武器，其功能與傷害力亦有所差別；至於敵人的種類也不少，總共有五十種以上！還包括了空中的攻擊直升機；這些作戰單位在高度的AI系統運作之下，玩者將會受到前所未有的頑強抵抗，但玩者也會從戰場中獲得一些友方單位的支援，使得整個戰況更趨白熱化。而玩者完成任務的獎賞，不再僅僅是獲得下一個新任務而已，而是根據任務的成敗，發展出許多不同支線的劇情，玩者將會有全新的感受。

松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

搖滾悍將

ASTROROCK

地球在經過八千多年的音樂洗禮之後，一群熱愛音樂的人士創辦了太空搖滾基地，用搖滾樂的柔情電波充滿了銀河系。但陰險的外星人已經佔據了樂團聚集所在地，並利用電波使聽到的人產生麻木的感覺，太空搖滾基地中的樂團非常渴望解除這個星球及全人類的危機，於是召來了一位鋼鐵般強壯的「搖滾悍將」戰士，期望以他的力量戰勝邪魔。遊戲中，玩家即將駕著"殲滅者9000"和邪惡的外星人展開一場激烈的戰鬥，遊戲並支援網路對戰功能，玩家可以與三五好友一起同樂。

華豐

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：880元

古墓奇兵

Tomb Rider

透過看似柔弱的動作新秀羅拉——位年輕的考古學家兼探險者，古墓奇兵將領所有的玩家自由自在的用各種不同的刺激方式，來探索遊戲中準備的神秘饗宴，您會經歷四個完全不同的文化遺跡：印加帝國、古埃及、古希臘和遺失的亞特蘭提斯之城，和羅拉一同找尋傳說中亞特蘭提斯大陸的護身符——塞恩，它或許正是亞特蘭提斯大陸之所以毀滅的關鍵物品。遊戲採用的是第三人稱視角操縱的三度空間人物，攝影機的位置放在人物的肩膀後面，使玩者感受全新、刺激的效果。

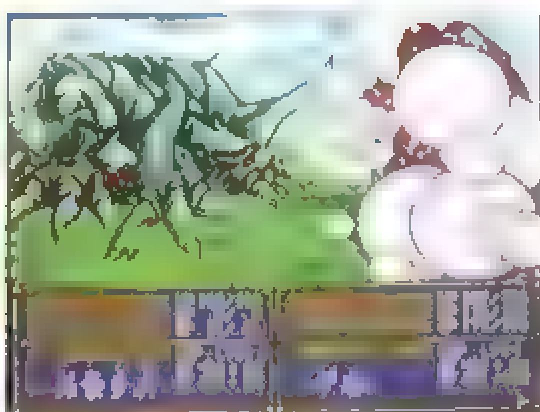
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：動作冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：950元

創世機神

CYBER GUARDIAN

想做個威風凜凜的騎士嗎？在這個遊戲中，玩家所扮演的就是一個衛者會隨著主人的能力而反應的機神並且身負重任的騎士，保護著公主完成重國，前往另一國度尋求協助。本遊戲採多線劇情，走那條路、遇上那個夥伴完全取決於你的決定。旅行途中將會遇到許多志同道合的朋友，當然也少不了敵國軍的埋伏與重重關卡，或是埋伏在大陸各個角落企圖阻擋你前進的怪物群，它們將會有組織、有系統地向你進攻。能否順利過關斬將達成任務，完全靠玩家們在戰場上的英明決斷。



弘邦

- 記憶體：2MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略RPG
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

妖擊隊

除了是一個冒險遊戲之外，它也是一套角色扮演遊戲。遊戲中，玩家扮演的是妖擊隊的隊長，手下共有五個小組，分別是：鑑識組、補給組、搜索組、諜報組、開發組，每個小組各司其職，經由他們的偵察、分析，讓玩家對妖魔的行蹤與出沒更能瞭若指掌。另一方面，以週為單位，玩家必需去安排所有隊員在一週的任務，每個隊員都有不同的性格以及專長，玩家必需善加利用，將所有的資料收集、分析、判斷、鑑定後，帶領探索組隊員穿梭於各種3D迷宮，將妖魔們一網打盡。

華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟/磁片版
- 售　價：490元

三國英雄傳

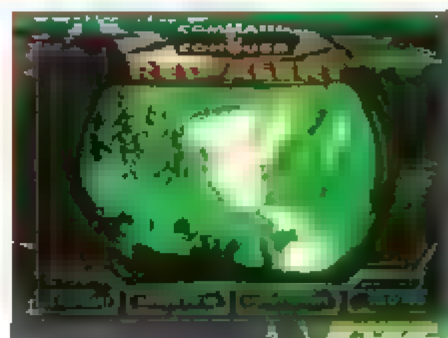
這是一款沒有繁雜的內政、外交、軍事或人事等策略指令的遊戲，操控簡單但深具內涵的二十多關戰役，絕對滿足你戰爭的慾望、英雄的氣慨。640×480 SVGA高解析度的畫面，將每一關的場景營造的非常的棒，如海戰的波濤洶湧、赤壁烽火連天的戰場、箭樓的陣容道等，在進入每一關卡前，都會有一張圖配合著簡單的故事介紹，讓玩家瞭解發生此次戰役的前因後果。遊戲共有二十八關，每一關的地形與戰略方法都不相同，玩家必須在限定的回合數中達到遊戲要求的條件才算過關，大部份的條件都是將敵人全部打敗，或是保護特定的人物，使其安全抵達某地和其它戰略角色扮演一樣，在關卡與關卡之間安排城鎮讓玩家在辛苦的打完一關後，休息一下並採買進入下一關的所需物品。城鎮內有馬市、裝備店、兵器店、藥店和雜貨店等，還有一項特殊的設計，作者將三國情節濃縮成一部迷你小說放在城鎮中，不清楚的玩家可隨時翻閱，增長見聞。心動了嗎？千萬別錯過這個遊戲喔！

軟體世界

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類型：戰略PRG
- 版　本：光碟版
- 售　價：660元

終極動員令之紅色警戒

COMMAND & CONQUER：RED ALERT



為終極動員令的資料片之一。在兵種上做了相當大的修改，在同盟方面拿掉了擲彈兵，加入了醫護兵、間諜、小偷等三種新的步兵單位，車輛方面拿掉了蘇聯的摩托車、裝甲運兵車及隱形坦克，只留下了重型坦克、火箭車以及長毛象，另外加入了一種MRJ機動雷達干擾車。至於在建築物方面的特性仍然與前一代相仿，雙方都加入一些特殊的建築物，同盟方面有海軍船塢、機槍碉堡、遮蔽物產生器、時空轉換儀、還有欺敵建築物。在蘇聯方面則有狗屋、潛艇基地、鐵幕以及核彈基地…等等地方。

第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯示：V(DOS), SV(WIN95)
- 類型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：990元

帝國霸業

MEREDITH

玩家的任務是擔任馬里帝茲帝國中興的少主，為了馬里帝茲帝國的生存而戰鬥；遊戲採用640×480高解析操作模式，圖型以全3D之方式製作。玩家們不僅須對遊戲中如星球、要塞、死星、防禦衛星等七種作戰工具能巧妙運用，同時還得注意資金的運用、研發新型戰爭武器裝備、外交結盟的手腕、領地資源的探查、戰略點的奪取及如何提升士將之數值等多方向進行。喜愛戰略遊戲的玩家可於遊戲中見到能令人耳目一新的機器人和戰艦，對於此款高挑戰性的遊戲絕對不可錯過。

旭光

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：680元

皇帝

遊戲背景開始於西元七世紀……隨著玩家統一整個中國的經過，造就一個歷史上的太平盛世亦或中國史上的暴政，而在位期間的所有政績，將決定您是萬古流芳的賢君亦或遺臭萬年的昏君。遊戲採策略和養成結合的型態進行，屬性值的高低直接影響到皇帝處理政事的效果，而體力值的多寡則決定能處理多少事。皇帝除了日理萬機外，最令人稱羨的地方？當然就是後宮佳麗三千以及長生不老之秘方囉！遊戲互動性良好，且畫工細膩，只須一隻滑鼠即可簡單上手，玩家們可以嘗試坐在龍椅上的滋味是…過癮？還是…累？

全威

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：720元

特勤機甲隊II～DASH加強版

POWER DOLLS 2 DASH

DASH的故事背景取材自二代，操作介面也和二代一樣，難度也絲毫不輸給二代，那到底是那裡不一樣呢？遊戲裡特別增加了難度調整功能，玩家可依自己喜歡的難易程度來進行遊戲，比前作顯得更人性化且更符合玩家需求。DASH提供兩種模式供玩家選擇，一是單一任務模式，一是故事模式，且在每場戰役之前已為每位隊員事先安排好全副武裝，此外，還新增了『複製』功能…，關於遊戲種種，玩家們可於遊戲中慢慢體會挖掘。

華義國際

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：580元

法老王

Mummy:Tomb of the Phaeaoh

在亞力山大一個正在開採的礦坑中，發現了擁有數千年歷史的上古墓穴，而在首先發現的石櫃裏的象形文字看來，其中似乎隱藏著極人的秘密，因此不祥的氣氛，便開始在眾人之間瀰漫，礦工們開始拒絕工作，身為國際採礦公司調查員的你，被派往調查礦工們所猜疑的真相，誰知道又有一件離奇命案的發生！而你也在調查的過程中，發現了一座墓穴、一些居住其中的亡靈，和企圖入侵的邪惡份子，一切的事情似乎並不單純…。在整個遊戲當中，擁有超過五十個以上的神秘地點，在搜索的過程中，必須向五十個以上的謎題挑戰！諸如在二次世界大戰的軍事基地中，與開礦隊的同仁作深入的調查，還有在怪異的礦坑中，走過七迴八彎的迷宮與秘密通道，以找出進入金字塔的辦法，在許多充滿懸疑氣氛的場景中，體驗多變的故事情節，並且找尋協助的工具加以靈活運用，才能順利地找出解答；只有透過各位玩者的智慧，才能在可怕敵人的魔掌下求生存，並進而解開埃及人死後世界的神秘之謎

松崗

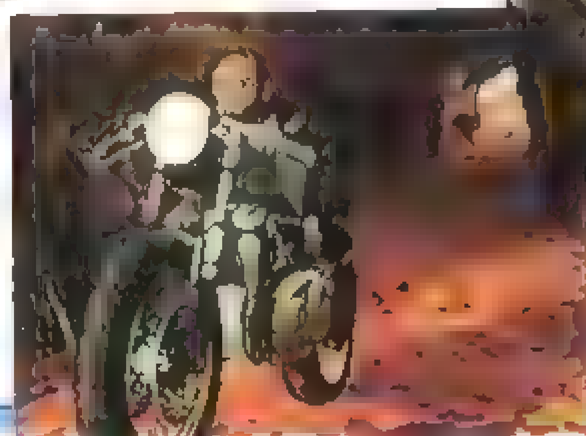
- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

作者：俞伯翰

TOMB RAIDER

古墓奇兵

無疑的，這個充滿自信、天生運動員、「任何男人能做到的事我都能做，並且更好」的動作型女性萊娜・克芙特（ Lara Croft ）就是「古墓奇兵」的第一個賣點。 Core Design設計小組讓萊娜成為動作型的探險家及考古學家，在「古墓奇兵」中，萊娜以他的巧妙動作上山下海、和各種凶惡的野生動物打交道探索神秘的文明，已可以說是遊戲中新一代女英雄的代表。在「古墓奇兵」中你將會見識到萊娜各種令人驚訝的身手，跳躍、翻滾、翻筋斗、攀岩這些不過是她的生存基本動作而已，其他像是從瀑布頂一躍順流而下、對抗高達數十尺的凶猛暴龍、在曲折的水道中找尋機關、各種會隨時令人向上帝報到的機關和面對各式的巨大文明遺物迷團等。和你心目中的「女性」一定大不相同，她雖然沒有毀滅戰士那些男子般的強大火力，可以帶著火箭筒對抗那些醜陋了怪獸，但她的身手方面絕對可以彌補這方面的不足。（況且比較起來「古墓奇兵」中的生物比毀滅戰士中的那一群「友善」多了。）



與萊娜一同探索古文明
世界的奧祕與美麗

「古墓奇兵」的設計小組設計了一個含有四個古代文化遺跡、 15 個巨大 3D 環境讓玩者好好地去探索品嚐一番。萊娜即將在四個完全不同的古文化遺跡：印加帝國、古希臘、古埃及及亞特蘭提斯城中進行他的冒險歷程 - 找尋傳說中的護身符。冒險過程其實很簡單，萊娜面對任何出現在旅途中的事物以奔跑、跳躍、攀爬甚至攻擊來解決困難。而在她身上的兩把手槍沒有彈藥的限制，所以當你遇到危險時可以盡情的射擊（尤其是那些凶惡的生物）不需要考慮命中率這種問題。「古墓奇兵」利用和超級瑪莉 64 一樣的的第三人稱視角而不是一般 3D 遊戲常用的第一人稱視角，而且鏡頭可以從萊娜身邊的任何一個方向看過去，而輕易的達到全域的視野。有時候萊娜也會透過凝視某處的方法來提醒你，你也許漏掉像是位於高處的通道等等。此外她也會善用武器、跳躍、前翻、後翻動作即使當她面對一群飢餓的野狼時，也能安然的脫身。萊娜也是一個優秀的泳者，當然啦！要在她水中還有氣的時候才是，她又不是像潛水艇不需要常常浮到水面上。優秀的登山者也可以用來形容萊娜，面對各種巨石堆砌成的小山，她也很能輕易上到最頂端，即使有時候會遇到一些距離較寬的裂縫，萊娜也會驚險的抓住另一端的邊緣把自己給拉上去。你一定覺得「古墓奇兵」是一個動作遊戲，其實前面這些只是用來提高遊戲的娛樂性而已，眞正的是那些隱藏在這 15 關的陷阱和古人留下來的「智慧」，除了手腳之外，你還要好好的動動你的大腦跟眼睛，避免漏掉任何可以解開秘密的線索。

對於「古墓奇兵」所呈現出來的景觀可以用「華麗」二字來形容。在「古墓奇兵」中你會看到令人驚奇的 3D 世界，到處都可以看到的地底隧道、水底世界、巨石、流水、瀑布、巨大岩洞、雄偉神廟、文明遺跡等，完完全全的 3D 世界，所有的東西並不是單純貼上一張簡單的圖片就叫 3D 環境了。巨大的岩洞中佈滿了巨石，而光源會裂縫中透了進來。宛如一條巨大白布條的瀑布由高處傾洩而下。站在水池邊向清澈的水面瞧去，你會看到隱藏水面下的事物，從不同的方向看去，因爲有不同的光源，所以你將會看到不同的光影效果所呈現出來的景色。在每一關中你都會看到每一關不同的地質狀況或建築特色不會有常常重複的感覺出現，華麗雄偉的神廟內部建築、寬闊冰冷的巨大岩洞、寧靜的藍色水世界，在你冒險中你所看到的神秘古文明遺跡，都是製作小組的優秀 3D 引擎所塑造出來的景色，加上炫麗的光影效果，讓玩者能自由自在地用他想要的任何方式在這個世界中探索。

◆華麗雄偉的內部建築，都是製作小組的優秀 3D 引擎所塑造出來的景色

◆遊戲中隨處可見古文明的遺跡

簡單上手的操作系統
流暢俐落的完美動作

也許你會想：「萊娜有這麼多動作，在操作上一定很困難。」那你就錯了，設計小組考慮到這個問題，所以都將操作鍵給簡化了，都是你最熟悉不過的鍵，除了上下左右之外，還有 Shift 、 Alt 、 Space 這些鍵，再加上 Del 、 End 、 Page-Down 三鍵。沒錯！這些都是你在毀滅公爵、雷神之槌等遊戲中常用的鍵，若你想用自己的習慣當然也可以，「古墓奇兵」也提供了按鍵重設的功能。當你在遊戲中按下某鍵，遊戲會自動判斷而做出合適的動作，舉例來說，當你按下「 Ctrl 」鍵，若是你站在物品旁邊萊娜會將物品拾起，若是面對較高的平台或岩石則會自動攀越而上，取出武器時則是射擊目標，對於遊戲中的各種機關啓動、推拉巨石塊也可以利用「 Ctrl 」來完成。在若一般「 Alt 」爲跳躍但到了水中則會轉成游泳的動作（附帶一提，「古墓奇兵」中萊娜的泳姿可是你能在所有看的到的遊戲中最眞實的）。而熟悉各動作並加以組合運用，則是在「古墓奇兵」中度過層層關卡的唯一方法。除了簡化操作之外，設計小組也另外設計了「萊娜的房子」，在這裡你可以聽從萊娜的指示，來練習並熟稔各種動作與技巧，避免在眞

正的旅途中出槌，畢竟多練習練習總是不會錯。而「古墓奇兵」的戰鬥系統也值得一提，在古墓奇兵中除了不需要考慮手上兩把手槍的彈藥之外，只要你大致面對敵人的方向，程式會適度的替你做出瞄準動作，你只要負責方向及擊發就行了。也許有人會覺得這樣會減少遊戲的樂趣，一切靠自己不是個頂不錯的主意嗎？原因很簡單，除了這個第三人稱視角難以瞄準目標之外，攻擊這部份並不是遊戲的中心，把這些留給毀滅公爵這類第一人稱視角的遊戲，豈不更好嗎？我們更要注意的是古墓奇兵的謎題及它的故事劇情，不是嗎？

↓萊娜在水底的泳姿，可是非常標準且真實的哦！

↑進入未知的危險地域，最好手握雙槍，隨時保持警戒狀態

另外提起一點，「古墓奇兵」讓筆者覺得很像波斯王子的 3D 立體版。玩過波斯王子的讀者都知道，攀爬、跳躍、垂吊都是波斯王子常常可看到的動作。很巧的是，我們這位萊娜小姐的運動神經和波斯來的王子不相上下，所以這些動作也成爲遊戲中的家常便飯，甚至動作比波斯王子還帥氣。很多在波斯王子用到的操作技巧，你也可以直接套用在「古墓奇兵」裡。萊娜可以說是一個動作派的女性，尤其看到她被瀑布從上衝下來的情景，會讓你誤以爲她是不是到過日本接受忍者訓練，竟然能夠在瀑布旁的岩壁上快速來回跳躍後安然的著地！而且萊娜在「古墓奇兵」中的動作表現一點也不像你想像般的呆板，一切的行動看起來是那麼的自然（對了！如果你的機器不夠快，降低解析度後會讓你覺得好一點）而不是機械化的動作。

神祕處處可見
危機步步伏現

而「古墓奇兵」的謎題正是它的主要賣點，而它的龐大的環境，也能夠提供你足夠探索的樂趣。面對古代人智慧的結晶你該如何解開呢？面對一扇門你也許要找到隱藏在水池下面的開關、或者是找到鑰匙或信物來開啓它。若是在洞頂有另一個洞口要怎麼上去呢？也許你會想到用水灌滿這個洞，然後浮上這個洞口。你會想到在瀑布的後面有一個通道通往另一個地方嗎？到了一個新環境記得多多張望一下，免得漏掉什麼東西或是位於高處的通路。也許這塊石頭可以移動，而有什麼寶物藏在後面也不一定。面對熊、恐龍或者未知的生物，該如何才能解決掉他們呢？而且耐心是做重要的，有些謎題解開的過程較曲折，也許會花掉你不少時間，但只要你堅持下去一定能夠解開的。在「古墓奇兵」中還沒有那種難到讓你解不開的問題，除非你自己大意漏了些什麼。

「古墓奇兵」中採用第三人稱的遊戲視角，確實比第一人稱視角創造出全新、更令人感動的一個效果。你所見到不在像第一人稱視角般的狹小，將攝影機擺在萊娜肩膀的後方確實是個不錯的構想。你不但能夠瀏覽全景，同時也可以注意到腳下的空間避免失足喪命。而攝影機在某些地形或位置也會適時轉個方向，以利玩者操作。更棒的消息是你也可在萊娜停下來時，轉動萊娜的頭，而攝影機會自動朝萊娜眼睛所面對的方向照去，可以轉動的範圍跟你轉動你自己的脖子無異。這個設計更提高了玩者自由探索的樂趣。雖然你可以常常用「存取大法」來維持萊娜的生命，不過這並不是一個好方法。（因爲你可能會花掉許多時間在等待讀取進度上，讀取一個進度耗時蠻久的）最好的方法還是多多提高警覺，小心你身邊的任何東西。比如說避免長久踩在易碎的石板上，以免掉入針山中或摔個斷手斷腳。進入一個陌生的地方時也許會有猛獸向你撲過來，所以手上握著武器比較安全。再者，當你進入通道時，也許會從上面滾下一個巨石，若你一不注意可能就會被碾成肉餅。有些人可能會批評某些機關過於繁複，解謎過程太過冗長，不過這也不就是一種樂趣嗎？

↓高達數十尺的暴龍，屬於一咬必殺型的敵人，記得千[illegible]玩視視

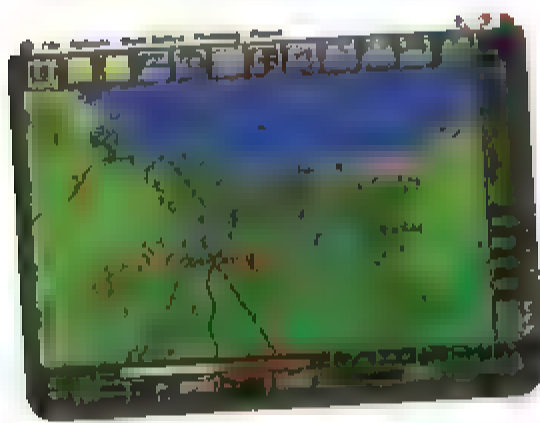
↑遍體通紅的小恐龍，動作迅速且在建築物內部也會出現，是個難纏的角色

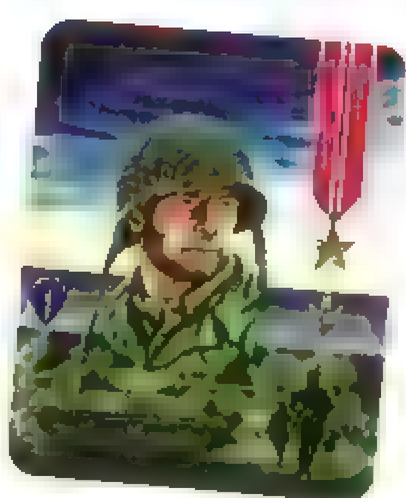
特別報導

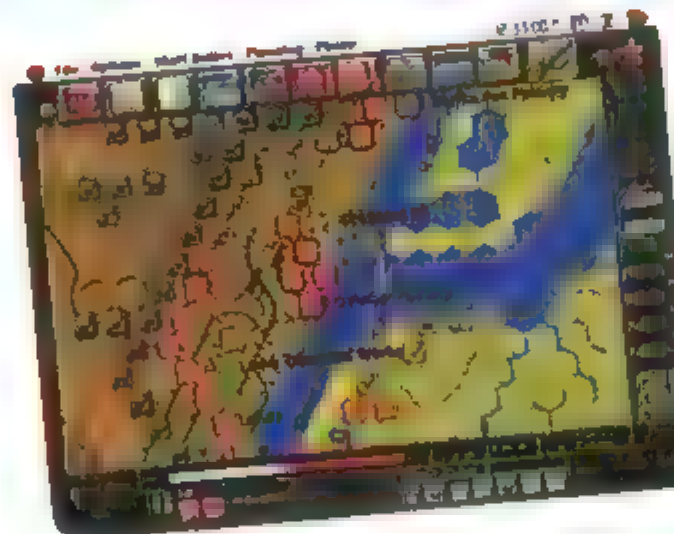
美國Avalon Hill公司

——RAINBOW

戰略世界的領航者

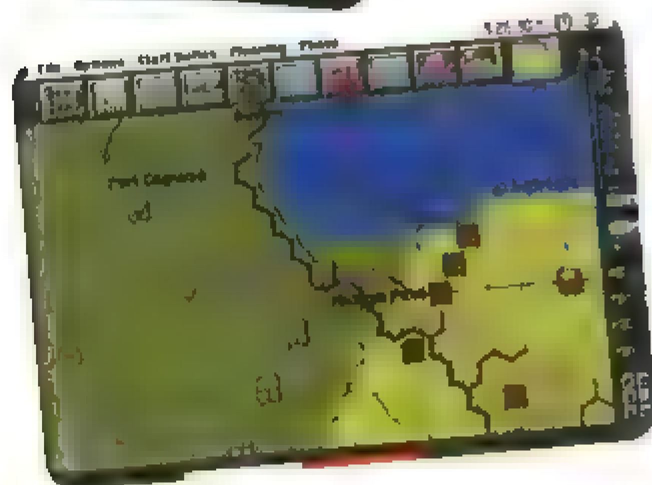






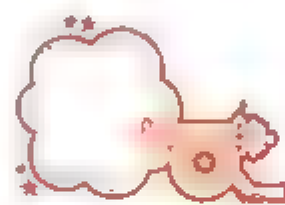
說到在美國以製作出版桌上型遊戲（TBG）起家而聲名大噪的Avalon Hill公司，各位讀者可能覺得一頭霧水；不過要是提起"上古文明帝國"或是"D-DAY"以及"鐵路大亨"這幾套膾炙人口的大作，相信各位玩家一定會發出「哦～」的一聲吧？

Avalon Hill早年是一間專門出版桌上型遊戲的公司，所出版的桌上型遊戲又以戰棋類遊戲數量最多，也最具權威性。年紀大一點的玩家也許就知道，該公司的作品向來以考證詳實，模擬程度逼真著稱；記得在早年任天堂還沒流行，一般PC遊戲還停留在單色螢幕與點線繪圖的時代時，國內某家軍事出版社還代理了一系列Avalon Hill的戰棋上市販賣；不過當時識貨的玩家似乎不多，所以該系列戰棋並沒有在國內流行起來。近年來PC GAME蓬勃發展，Avalon Hill也開始投入PC GAME的製作，把他們的專長在電腦遊戲的世界裡發揮出來。透過電腦的幫助，傳統戰棋中繁瑣的計算公式與機率從此消失不見；單調平面的棋盤紙被彩色的動畫所取代，再配合CD音源與數位音效，傳統戰棋就此獲得了新的生命。



Avalon Hill還從事其他類型遊戲的開發，試圖在戰略、策略、模擬類的領域內鞏固自己的地位。該公司在過去的一年中連續推出了"5th Fleet"（暫譯第五艦隊）、"Stalingrad"（史達林格勒）、"Kingmaker"（暫譯模擬君王）等多套不同類型的遊戲。最近已由國內某家廠商與該公司簽下台灣的版權總代理，將引進一系列在國外大受歡迎的模擬／策略遊戲大作；而且大部分都將被中文化，啊～身為玩家的我們真是何等快樂呀！

以下有幾套Avalon Hill在國外受到相當好評的遊戲，目前正在國內進行中文化的工作。筆者有幸測試了其中兩套改版前的遊戲，現在就由小弟來為讀者們介紹一下：



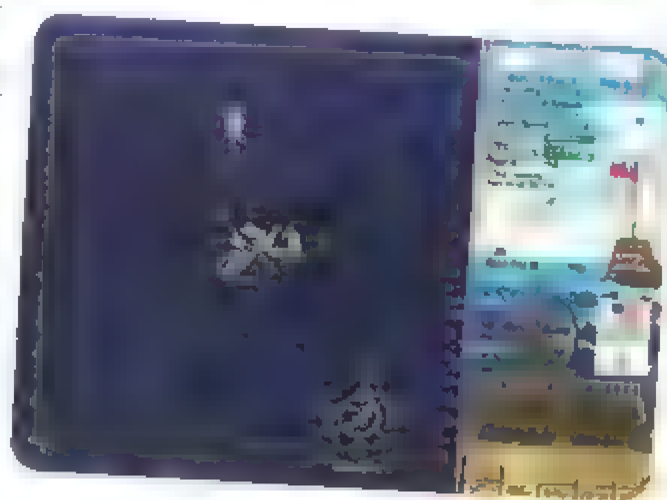
海戰雄風

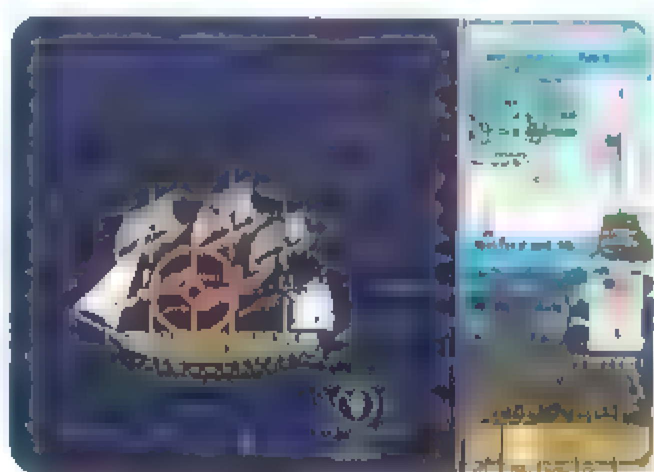
喜歡『割喉島』或是『海底十萬里』這些故事裡的海戰情節嗎？喜歡乘著滿載火藥的木造戰艦，與敵人的無敵艦隊一決高下嗎？在這套海戰模擬遊戲之中，您就可以指揮著由十數艘戰船組成的艦隊，以高速突入敵軍船團，然後互相用成排的大砲把敵艦炸成碎片！

海戰雄風的故事背景是在十八世紀時的大西洋：在當時，美國剛剛宣布獨立，與英帝國海軍之間的大戰正如火如荼地進行著；另一方面，在革命風潮方興未艾的歐洲，以英國為首的聯軍正在和拿破崙的法軍展開海權爭奪戰，可想而知，十八世紀的大西洋上正充滿著火藥味與血腥。

玩家在遊戲中可以選擇扮演英、美、法任一方的船長或艦隊指揮官；遊戲進行的方法是一般策略模擬類遊戲比較少見的半回合制；也就是您必須依

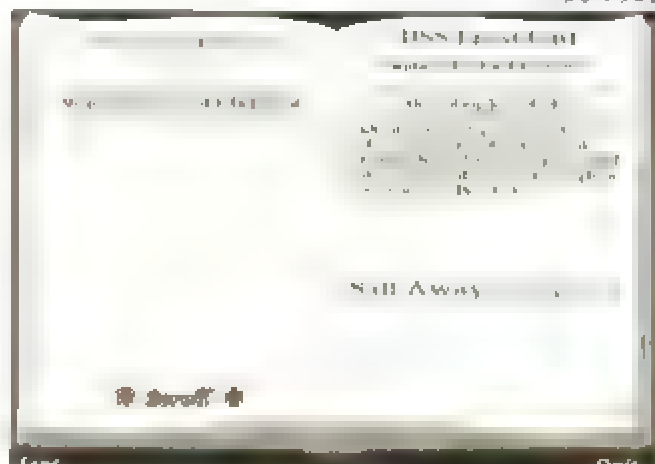
序對您的船隻下達在下一回合之中要做的事，例如升起上帆、改變航向、修補船身或是對敵艦砲擊等指令；當您對麾下所有的船隻都下達命令後，敵我雙方便照著各自的指令進行作戰。其中最刺激，也是筆者認為最接近實戰的地方就是玩者必須自行猜測敵方接下來將採取的行動，然後想出因應之道。對十八世紀海軍稍有認識的人應該都知道，當時的戰船都是把大炮裝置在艦身的兩側，所以在當時的海戰之中，敵我雙方船艦之間的相對角度便十分重要；如何設定您的船艦在下一回合的行動中取得有利的射擊角度，將成為您是否能贏得這場海戰的關鍵。





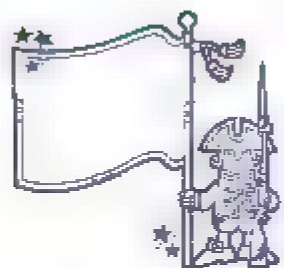
遊戲的操作介面設計得相當方便，指令選單是以圖形的方法呈現在畫面右側；您只要動動滑鼠選擇船帆，就可以改變風帆的配置；點選舵輪，就可以改變船隻的航向。海戰雄風還有幾項相當能凸顯當時海上作業情形的設計：比方說水手的配置就是十分重大的學問。當您把大部分的水手配置在火炮操作時，您的戰艦便能發揮極為恐怖的破壞力，而且射擊的命中率也相當的高；如果您把較多的水手拉去操作風帆時，您一次所能控制的風帆就會增多，而且船隻的航行也較為靈活。當敵我雙方船身相撞，兩邊人馬拋出了鉤爪準備好肉搏時，您就必須儘量把水手集中到甲板上，好好跟對方拚個你死我活，否則的話，您的戰艦可能就是下一艘在海上漂流的幽靈船了。此外其他諸如風向、海流、火炮的裝填與射擊的方式（齊放？連放？點放？），以及水手的經驗值都能左右戰鬥的成敗。聰明的提督大人，您準備好一顯身手了嗎？

遊戲的美工在此筆者不得不好好讚揚一番，且慢，各位看官千萬不要以為筆者是在幫Avalon Hill推銷喲！不是我在臭蓋，海戰雄風的美工的確有看頭。主畫面採用高解析繪製，還有八個比例尺可供玩者隨時調整：比例尺小時，玩者可以看到整個戰場，主控全局；比例尺放大時，玩者更可以目睹火炮全開時的煙幕瀰漫、砲彈落水時的水花四濺、敵艦中彈時的破片齊飛，以及經過砲火洗禮，主桅傾倒千瘡百孔的船身！音樂音效雖然不多，但音樂十分能呈現當時戰雲密佈、波瀾壯闊的景象；至於音效方面在低沈的砲聲與水花飛濺的聲響上都表現得相當出色，整體配合起來，讓筆者很快就融入遊戲之中。



遊戲還提供了戰役模式與通信對戰兩種特別的模式。戰役模式是將幾場大小不同的海上遭遇戰以類似文字冒險（寫航海日誌）的方法串連起來，是比較簡單又不失趣味的作法；另外一種比較特別的是通信對戰模式；等一下：這並不是時下流行的網路即時對戰遊戲喔！而是您可以將您這一回合的進度用E-mail的方法傳送給親朋好友，讓他來走敵軍那一回合。此外，海戰雄風還提供了戰役編輯器，讓您可以自己編輯一場世紀海戰哩！

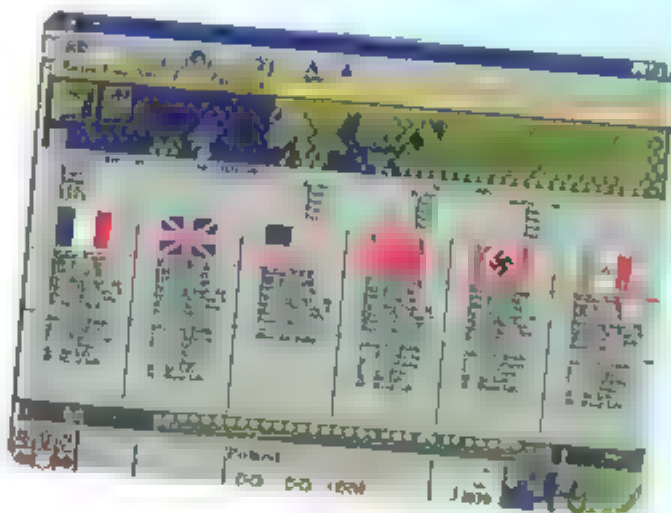
大體上來說，這套遊戲相當容易上手。筆者拿到手的遊戲時是Avalon Hill所提供的原文版，像筆者這種英文白癡竟然也能在安裝完成之後的半小時就玩得不亦樂乎，可見其製作的水準相當成熟。筆者很樂意推薦這套海戰雄風給喜愛策略模擬類遊戲的玩家，相信中文版在國內上市之後應該又可以讓許多人廢寢忘食了。

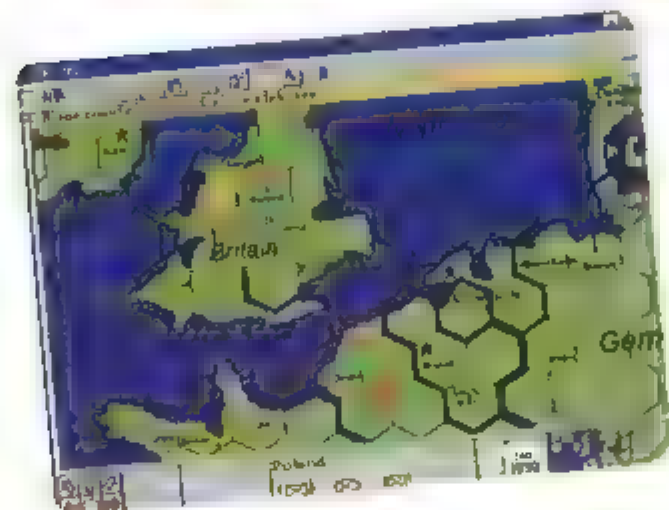


第三帝國

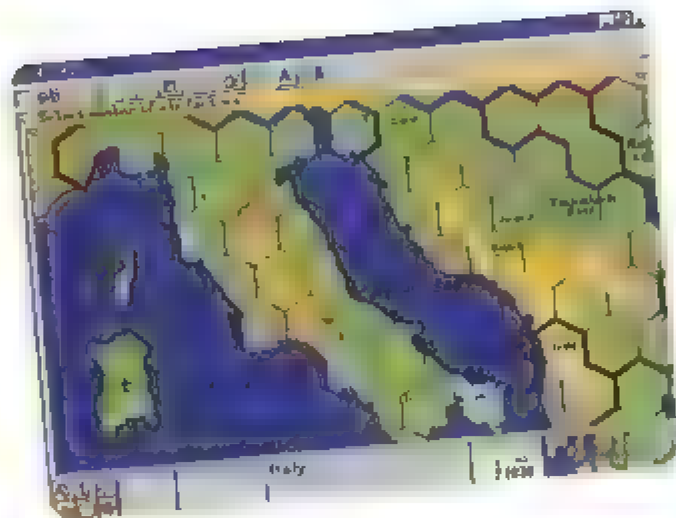
喜愛傳統戰棋的玩家有福了！第三帝國（Third Reich）是Avalon Hill所開發的戰棋類強勢作品。第三帝國是以第二次世界大戰時的歐洲戰場為背景，玩者可以扮演當時的軸心國或是盟軍的最高軍事統帥，在廣大的歐洲戰場上進行陸海空多方面的鬥智鬥力。

遊戲的進行是以移動、戰鬥、生產、戰略佈署等四個階段作為一個回合，玩者所有的戰術動作都涵蓋在此四個步驟之中。這套戰棋遊戲與其他以二次大戰為背景的遊戲不同之處，是在於它的作戰單位。由於設計者是以整體戰略為考量的重點，第三帝國的所有作戰單位只被籠統的分成地面武力、海上艦隊與空中攻擊單位等三大類。其中地面武力再細分成步兵師團、裝甲師團、空降部隊以及預備兵力等四種；至於海軍與空軍都是只有一種類型，並不像其他的戰棋另做分類。不過各位讀者如果認為這樣的設計沒啥意思，那您就大錯特錯啦！先前提過，第三帝國這套遊戲的精神就是在於整體軍事策略的應用；以往在戰略遊戲中常見的軍事食物鏈在這裡可沒什麼用處，如果您想在第三帝國中的歐洲戰場上稱霸，有效的運用各種作戰單位，靈活的調派補給以及嚴密的軍事佈署才是致勝的最大關鍵。

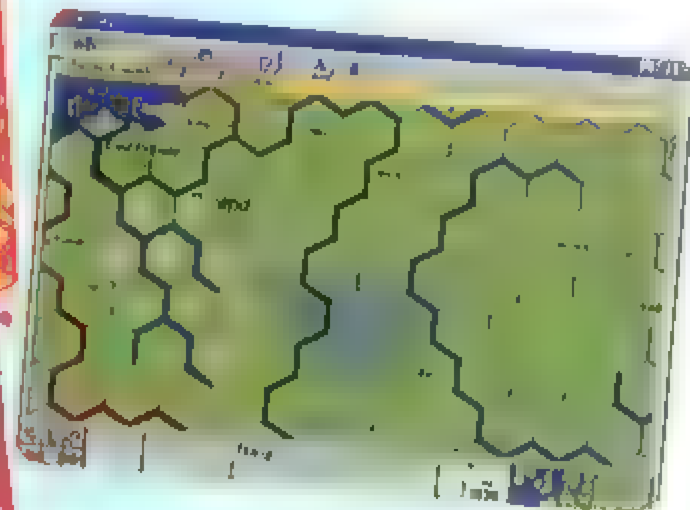


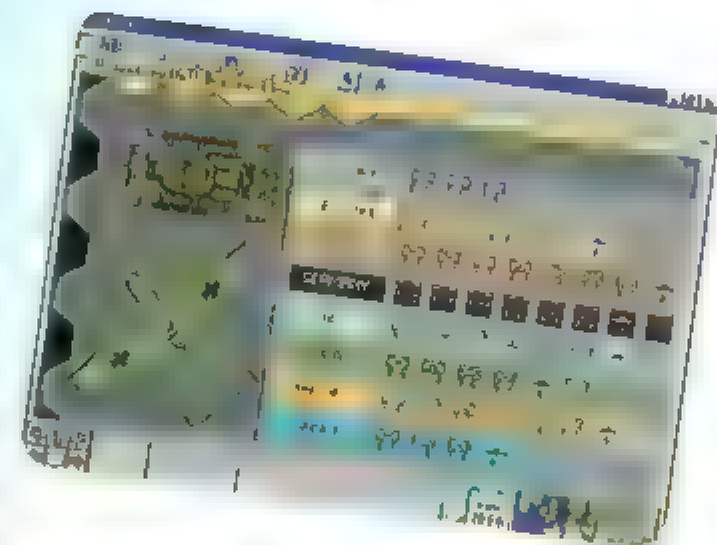


地形在第三帝國中是相當重要的一環。除了一般能對移動產生影響的特性外，遊戲中還有幾個關於地形的特殊設計，例如要塞與要塞相連能構成有效的防線，不但易守難攻；而且駐防在要塞之中的所有部隊還能同時獲得有限度的補給；另外一種特別的設計就是橋頭堡，當您的部隊由海上登陸或是渡河攻擊對岸的敵人時，遊戲允許您在適當的地點建立一個橋頭堡，以利您後期的持久戰鬥



第三帝國是一套設定相當細密的戰棋遊戲，舉凡戰略運用、補給線的維持、[illegible]、情報蒐集等都是玩家在享受這套遊戲時應當留意的，如果您一開始就想著要攻擊要攻擊，那麼您可能得付出極大的代價；唯有全面的掌握戰爭進行的每個環節，您才有機會給頑強的敵人迎頭痛擊。所以，與其說第三帝國是戰棋類或戰爭類的遊戲，我倒寧可當它是一個內容極其豐富的策略模擬遊戲。





由於筆者接觸這套遊戲的時間實在不長，另一方面礙於篇幅，落筆至此，實在還有許多精彩的細節沒辦法跟各位詳細介紹；雖然以往玩過的戰棋類遊戲屈指可數，但是筆者在慢慢熟悉遊戲的玩法之後，已經漸漸的發現自己已經沈浸在大戰時期那種戰雲密佈的興奮之中了；以後若有機會，我一定還會把這套遊戲的趣味更完整的介紹讀者們。

最近習慣盯著一群魔獸燒殺放火，也對抱著機關槍滿場亂跑的小人麻木了，玩來玩去，即時遊戲總是脫離不了相同的玩法與遊戲模式。偶然接觸了這兩套純粹考驗腦細胞功率的遊戲，感覺還蠻清新的；由其是當完成了某一戰役時那種成就感與喜悅，我發現那決不是單純的殺戮與爆破所能取代的。如果您跟筆者一樣厭倦了那些華麗的聲光特效，不防試試Avalon Hill的遊戲吧！

登記／局版臺誌字第 8603 號
帳號／ 40423740
廣告／ (07)8151063

軟世新聞

Soft World News

魔法風雲會96～97台灣年度大賽

魔法風雲會 96 ～ 97 台灣年度大賽"

「魔法風雲會」（英文原名為 MAGIC:The Gathering ）為一款風靡全球，且產品散播廣度高居世界第一位的卡片遊戲。它不僅在美國、歐洲各地造成風潮，甚至這種「歐美風味」很重的遊戲在亞洲地區的日本、韓國、新加坡、香港…乃至於台灣等地，也都受到許多青少年及社會人士的青睞。這款遊戲的主旨就是要玩家靠自己的智慧去做最正確的判斷，藉此訓練玩家的思考、判斷之能力，除了本身的娛樂特性之外，這款遊戲在寓教於樂的功能上更是為各國所稱道，在國內也有不少學生家長給予正面的好評，也因此「魔法風雲會」還一度成為全球性英語刊物（如：TIME、ASIAWEEK、NEWSWEEK、PEOPLE、THE WASHINGTON POST…等）的熱門報導對象，由此可知其受歡迎之程度。

由於這是一款智慧大於運氣的遊戲，因此歷年來由「魔法風雲會」原創公司 Wizards of the Coast,Inc. 所舉辦之世界大賽均被喻為是"智力奧林匹克運動大會"。

同樣地，這項以運動家精神為主要訴求之"智力的奧林匹克運動大會"的傳統也在尖端出版有限公司正式取得獨家代理後引進台灣。為發揮運動家精神，並使國內廣大消費者群能一起分享這項智力競賽的榮耀，尖端出版有限公司將於民國 86 年 1 月 1 日、2 日，假台北劍潭海外青年活動中心連續舉辦為期兩天的"魔法風雲會 96 ～ 97 台灣年度大賽"，第一天舉辦中文版現開比賽，第二天舉辦第二類型比賽，兩天比賽總獎額超過 30 萬元，比賽流程為：早上九點至下午六點進行循環賽，下午六點至九點為冠軍爭奪賽及頒獎（兩天均同），在比賽中經角逐而獲冠軍之選手，未來將有機會出國參加全亞洲，甚至全世界性的比賽，與其他國家的好手共同參與"智力的奧林匹克運動大會"這黃金殿堂。

尖端出版有限公司
電玩編輯部：林耆正、王進慶
TEL ：(02)218-1582
分機：313、314

龍軒十年搬新家！

全國首創庭園式電腦書局 即將在大台中與您見面

新址：台中市中華路二段197號(台中商專後)
現址：台中市三民路三段207號(中友百貨旁)
電話：(04)2221275、2209665

專營中英文電腦圖書軟體與周邊用品的台中龍軒書局，基於市場需求，將於 86 年春節前，由台中市三民路現址，遷至台中市中華路二段 197 號。原址與新址相距不遠，且鄰近五權路停車場，交通便利。新址佔地六仟餘坪，規模堪稱為全國最大專業電腦書局，並有近四百坪的優雅庭園景觀，更屬全國空前創舉。

據負責人林先生表示：龍軒遷至新址後，將就其原有營業項目予以深度化、廣度化，以『資訊文化新活力』自期，以『精緻專業生活化』為目標，先期賣場將把電腦軟體圖書與周邊用品，區分為數個主題專區，提供消費者更完善齊全的選擇。並針對麥金塔的使用者設置專區，提供 MAC 族進一步的服務。此外還加設優雅寬敞的多媒體會議室，將配合相關廠商，不定期作相關產品的研討或發表會，使書局經由活動與消費者緊密結合。有別於一般 BC 賣場或電腦商圈，龍軒將透過精緻專業的經營理念，塑造出屬於自己的獨特風格。

龍軒將為資訊文化注入一股新活力，使消者擁有另一個資訊生活空間，真正享受到『資訊生活化』的情趣。

錸德 DVD 發表會

在日本硬體廠商和八大影業軟體陣營達成共識後，次世代光碟 DVD 便在眾人翹首盼望下問世，為影音工業、資訊業及家電業的發展史譜下新的一頁；夙來掌握影音多媒體主流的錸德科技也緊接著於十一月完成 DVD 試車，並預計於八十五年十二月二十七日舉辦 DVD 產品發表說明會。

這項被喻為跨世紀、跨業界的媒體新星 DVD（Digital Versatile Disk），單面單層可容納 4.7GB，能播放 133 分鐘的節目，而百分之九十四的電影長度都在此範圍內；它可以包含八種語言和三十二種字幕，具有 Multi-Angle 和 Multi-Story 互動功能，使用者可依其需要選擇；視訊方面採 MPEG2 壓縮，畫質已達電視台播放的解析度水準，音質在 NTSC 系統中則採用杜比 AC-3，具立體環繞音效。

因此，DVD 不僅可以是家庭戲院的主角、電腦外部的儲存媒體，也能作為個人電腦用的高容量互動 CD-ROM，甚至是容量大的音樂 CD；無乎怪國內上下游業者皆已厲兵抹馬，自發行商、影像壓縮業者，至光碟壓片廠及通路業者無不嚴陣以待，以便奪取先機。

在這一波 DVD 的旋風裏，身為國內最大光碟製造公司的錸德科技，先前便自國外引進全套 DVD 生產設備，在國內 DVD 量產的競賽項目中拔得頭籌。多年累積的專業經驗，使錸德不斷地研發出新產品，創造許許多多「國內第一」的成績，從國內第一家各類光碟製造廠、第一大量產、成功生產國內第一片光碟，到國內第一家通過 ISO9002 認證的光碟製造公司等等，錸德以諸多的具體行動為 DVD 的生產奠定了深厚的基礎。

目前錸德 DVD 的生產線一切就緒，已經開始接受國內外的訂單，製造單面單層或單面雙層 DVD 的技術無虞，並於十二月二十七號假麗晶飯店舉辦 DVD 發表會，會中將介紹 DVD 的市場展望、規格與應用及錸德的生產流程和服務，相信對整合國內外 DVD 的資源又往前邁出一大步。

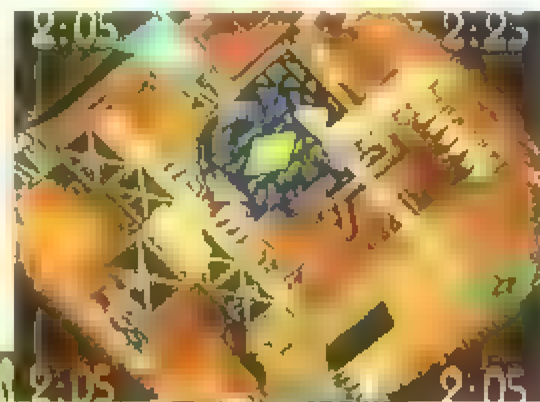
Blast Chamber

這是一個全新的動作型益智遊戲，讓玩家從以往的 2D 益智遊戲帶入 3D 的境界。在這裡玩家不但要想的快、動的快還要閃得快，不然的話，只要玩家不能在指定的時間內將水晶放入特定的位置的話，就會被炸得粉身碎骨。

Blast Chamber 的背景是一個 3D 的房間，這個房間在四面都有不同的機關，在四週玩家都可以找到箭頭型的標誌，只要踩在該標誌上房間就會旋轉 90 度，成為另外一種樣子。在不同的房間中水晶會在不同的地方，玩家必需巧妙的旋轉房間，讓水晶掉到玩家可以拿到的地方。然後，玩家必需再次旋轉房間，才能將水晶拿到特定的地方，每一個房間都有一定的時限喔！

單人模式中玩家可以在一百多個不同的房間內挑戰自己的智力及速度。不過更好玩的就是在多人模式中玩家可以進行四人同時對戰的模式。在多人模式中玩家只有兩個目的，就是努力的搶到水晶並將其放入特定點中，或是當別人持有水晶時阻止其到達該地點。當玩家將水晶放入特定點後，玩家的倒數時間就會增加，而誰是最後活著的就是贏家。

Blast Chamber 是難得一見的益智及動作遊戲融合為一體的精品。現在 Play Station 版已經上市，Windows 95 版的將會在今年的第二季上市。



軟世新聞 Soft World News

長弓直昇機之 Flash Point Korea

長弓直升機是屬於少數好的飛行模擬遊戲之一，該遊戲在美國也得到了許多玩家及媒體的肯定。由於如此，設計該遊戲的 Jane's Combat Simulation小組在最近推出了任務資料片，名為 Flash Point Korea 。顧名思義，遊戲的背景是設定於韓戰的時代。北韓積極的軍事行動嚴重威脅了南韓的安全，美方為此出動了其精良的空軍進行轟炸，其中玩家所要駕駛的，就是新加入部隊的長弓直升機了。

一般的資料片都是將遊戲的內容任務稍微修改一下便推出，讓玩家玩起來有一種換湯不換藥的感覺。Flash Point Korea則不同，筆者訪問Origin的時候親眼看到 Jane's Combat Simulation小組正在為Flash Point Korea繪製全新的 3D 圖型，就連任務與任務中間的過場電影也都是全新拍攝。Flash Point Korea 以電視新聞方式的過場電影由播報新聞的記者來交代目前的戰況，而充當新聞記者的就是 Origin 公關部主任以及其老婆。

Flash Point Korea 增加了140個全新的任務，讓玩家可以感受到與共黨交戰的氣氛。全新的 3D 模組、全新的圖型引擎、以及全新的故事內容都讓玩家有與前作不同的感覺。遊戲是錄在一片光碟之中，滿滿的 529 MB，玩家就可以知道遊戲中裝滿了新的資料、語音、以及圖型。在資料片中，玩家可以發現敵人的 AI 變得更加的聰明了，沒錯，據

Origin 表示，在 Flash Point Korea 之中，Jane's提供了許多新的飛行技巧資料以及空中戰術，玩家將會面對如同真實戰爭一般實力的敵人。

拳打公爵，腳踹巫師 槍殺戰士，鎚死雷神

毀天滅地‧唯我戰神 《毀滅戰神》電玩比賽 三月中台北開火

喜歡 Doomlike 動作類射擊遊戲的電玩高手們請注意，三月中在台北將有一項大型的《多人混戰》電玩比賽，比賽指定遊戲是目前最新、最熱門的網路連線遊戲《毀滅戰神》，比賽地點暫定於台北西門町的《沸騰網路世界》，中南部玩家亦可報名參加。有許多豐富的大獎等著您來拿喔。

這場《毀滅戰神》爭霸戰，是由《互旺科技》及《軟體世界》雜誌聯合主辦，《網際空間》月刊及衛視《電玩大觀園》節目協辦，全部比賽過程實況將於《電玩大觀園》節目中實況轉播。有意參加比賽者，請以傳真報名（02 ）716-1112 ，別忘了留下您的姓名電話及地址，主辦單位將有專人通知您詳細的比賽規則及時間、地點。

主辦單位之一的《軟體世界》雜誌表示，為了讓參加比賽的玩家，多增加幾分奪魁的希望，《軟體世界》將於二、三月號分別發表《毀滅戰神》的全程攻略文章與秘技，請各位想要在電玩大賽中脫穎而出的《有志青年》，務必把下兩期的《軟體世界》雜誌當成葵花寶典、仔細研讀。

Doomlike遊戲近來蔚為風潮，冠以《毀滅》為名的遊戲多如過江之鯽，但是《毀滅戰神》挾其優秀的設計界面，在美國甫一推出時就造成很大轟動，難怪代理發行這款遊戲的《互旺科技》企劃經理洪維勛敢大言不慚地宣稱：《毀滅戰神》一定可以《拳打公爵，腳踹巫師，槍殺戰士，鎚死雷神》。

KOEI

三國志V

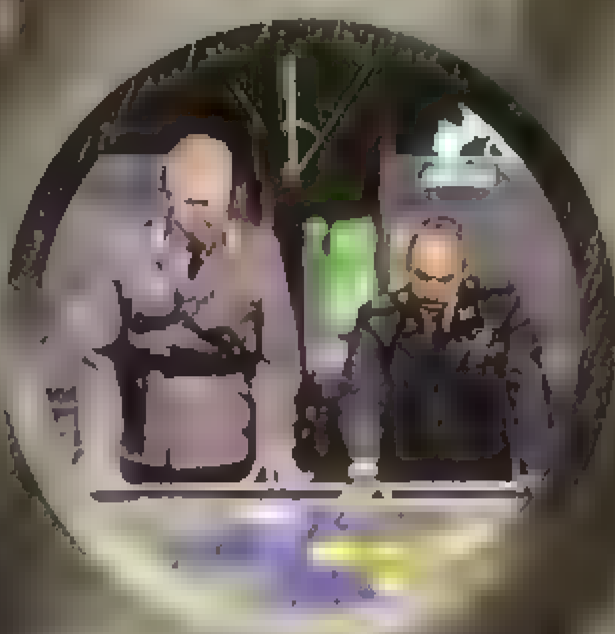
《中文版》

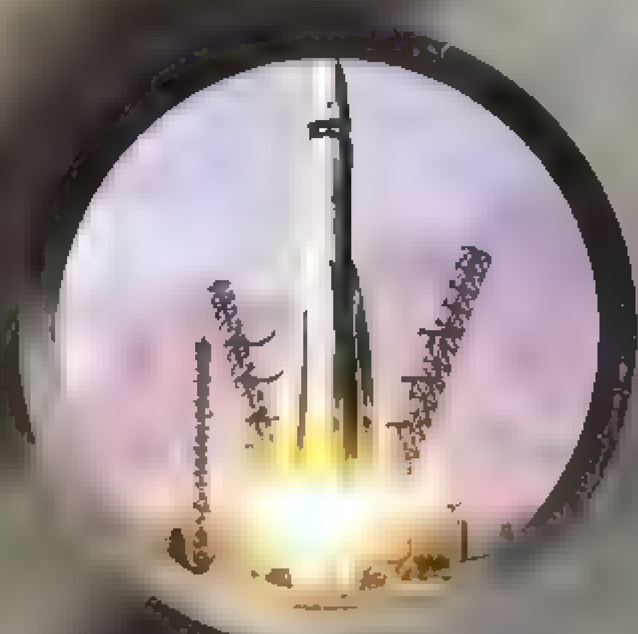
邀請您重新體驗「三國志V」

另一種樂趣的六大

威力加強版

戰場已經失控
投降絕非唯一選擇！





結合全球數百萬玩家意見
所引爆的最新軍事戰略遊戲

★本遊戲可在DOS,Windows 3.1,Windows 95 模式下執行

★在 Windows 95 的模式下，可顯示640*480 /256色的高解析度，使作戰畫面更具真實感及刺激感

★在Windows 95 的模式下，透過INTERNET 可 8 人同時對戰

★海陸空立體作戰，有30項新的軍事單位和建築供選擇，包括米格機,間諜,破壞者,潛艇等全新的[illegible]

★3 個等級的困難度設定；4 0 個以上的終極任務；1 2 個精彩的過場動畫；戰鬥地圖可放大兩倍顯示

★可運用全新的地形編輯器（Terrain Editor）建立或交換作戰地形圖

COMMAND & CONQUER
RED ALERT

終極動員令之

紅色警戒

第三波台北 NOVA 、台中、高雄門市、全省電腦門市、書局及福客多便利商店、屈臣氏均售

第3波文化

TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950

TOMB RAIDER

古墓奇兵

KOEI

三國志 孔明傳

for Windows

中文版

只要您寄回一張薄薄的磁片，我們就給您一份精美的禮物。

不過，這樣輕易就得到那份禮物也似乎不夠光采

所以，您得付出一點代價...

(一)請買下三國志孔明傳，取得盒內「軍令狀」及盒外軍旗貼紙。

(二)請努力把三國志孔明傳從第一章第一幕孔明出廬，玩到尾聲第三幕復興漢室，完成49場戰役並破關看到結尾畫面，同時不能讓趙雲跟馬超在破關前戰死沙場。並將所有戰役的存檔以磁片儲存，依「軍令狀」之指示寄回。

在您這樣的奮鬥之後，您會得到下面的報償的：

一、孔明等級最高獎－送您電傳易利通（Techway）專業口袋型 28800bps 傳真／數據機（一名）

二、孔明等級次高獎－送您一套五支的三國志孔明傳卡通錄影帶（三名）。

三、趙雲、馬超等級最高獎－免費上網遨遊－給您一張元碁網路護照撥接卡（各三名）

四、其他的送一張三國志V含音軌的展示光碟片，不過數量有限，早寄者才有福哦！

<本次活動一律以寄件最早者優先獲獎...就是說早寄早中啦！>

代理發行•生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市復興北路231巷19-1號 TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274467 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX:2254893
BBS:(北區)(02)7189264 (南區)(07)2254993
http:// www.acertwp.com.tw

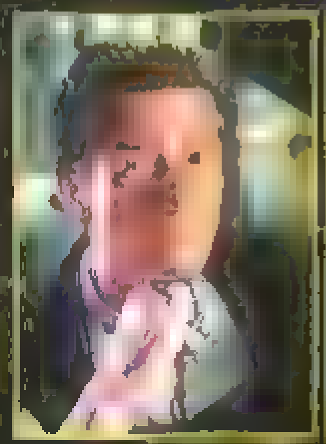
南[illegible]台北 台中 高雄門市部
[illegible]全省各[illegible]門市店及書局均售

PRIVATEER 2

THE DARKENING™

私掠者2

- 超過百種的地點等著你去探險，包括：各個星球礦場、太空廊站、修復站以及某些等待你去發現的秘區
- 超過百種的任務等著你去完成
- 十八種精緻的太空船供你選擇。
- 好多的武器集裝備供你選擇改良太空船
- 你可從 John Hurt 及 Christopher Walken 口中，搜集提示小道消息。
- 遊戲有兩種選擇模式可供選擇：程式內定或玩者自定。
- 全新的顯示模式以及16bit立體音效



TGL

「眾神之門」將紡出新的傳說

Windows®95 專用

- ◆作業環境:Windows95中文版
- ◆CPU:i486(66MHZ)以上.(推薦使用Pentium TM(75MHZ)以上)
- ◆記憶體:16MB以上
- ◆顯示器:640x480dot以上,256色以上
- ◆必需配備:硬碟/CD-ROM光碟機/滑鼠/PCM音源

在日本非常受歡迎的遊戲,要以Windows95中文版的型態登場了!
讓人有親近感的遊戲系統,喜劇性的戰鬥場面,充實的故事內容,
只有在Windows95上才能享受得到美麗的繪圖與音質.

勇者鬥狂神

日商帝技爺如股份有限公司 02-721-2592

購買中華職棒3就送獨一無二的封神演義撲克牌，

過年玩牌、算命用普通撲克牌，[illegible]

[illegible]

數量有限，送完為止！

[illegible]
[illegible]收錄所有球員[illegible]
[illegible]如野手的逆境[illegible]
[illegible]擅大棒、跟球力、選球力[illegible]
或安打型等，還有投手的控球力[illegible]

*首創新兵訓練營
除了有今年[illegible]
可自行創造新兵[illegible]
[illegible]訓練、傳球[illegible]
跑步、揮棒等[illegible]
發光的新星[illegible]

[illegible]
[illegible]表演賽、明星賽、[illegible]
制安排完全與目前的賽事相同，共[illegible]
在七個不同的球場舉行，也有[illegible]

*投手球路更多更豐富
[illegible]
蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球[illegible]
球、內外角球、下墜球等

*畫面更細膩逼真
[illegible]投的投手[illegible]
[illegible]，例如左打[illegible]
[illegible]的特別清楚等[illegible]
[illegible]的功效，還有許多精彩[illegible]
[illegible]撲接、撲壘、全壘打[illegible]
你大呼過癮

[illegible]

神行百變天書之……

福威鏢局

現在一路回到東南沿岸再探訪林平之，他已經由地窖中找到辟邪劍譜並練成辟邪劍法。此刻若邀他入隊可以獲取辟邪劍譜，但是這路劍法很邪門，聽說練成之後會斷子絕孫呢。

山洞（七）

A：唐詩選集

這個山洞就是狄雲所說的老家，位於福威鏢局左方的群山之中，洞穴之中只有一本很普通的唐詩選集。

破廟

一跨入破廟瞧見一群人圍著一女子，說是奉了師命要找女孩回去，否則也須神木王鼎帶回。女孩用手一指小俠，說是他拿了神木王鼎，於是莫名其妙的挨了一群人追打。

女孩身旁的人叫鐵丑，戴著面具，他似乎甘心受女孩的驅使。聽她二人談話，索性將身上的千年冰蠶送給女孩，女孩興奮莫名。女孩名叫阿紫，從小拜在星宿老怪門下，行事任性毒辣，以惡整鐵丑游坦之爲樂。

如果想邀她二人加入隊伍，條件是道德指數不能太高，因爲阿紫對於道貌岸然的人會覺得無趣。若是王八看綠豆對上眼了，那麼就能得到阿紫的神木王鼎和游坦之的易筋經。

北邊的樹林中有一小徑，由此繞到廟的後方瞧見一座墳，墓碑上寫著東漢大臣蔡邕之墓…拿起鐵鏟將墳刨開發現有陪葬品－廣陵散曲。

沒帶鐵鏟是吧

燕子塢

在進入燕子塢之前得留意一點，如果隊伍中有段譽在場的話，最好先讓他暫時離隊到客棧休息一下，如果不想讓段譽永久性離開隊伍就一定要這麼做。因爲此去段譽會迷戀上慕容復的表妹王語嫣而留在燕子塢，即使稍後可以讓慕容復和王語嫣一起加入隊伍，但只要下達王語嫣離隊的指令，那麼段譽也會跟著她離去的。

也就是說，如果捨不得段譽此刻的武功在隊伍中所佔的份量，那就別主動的讓他與王語嫣碰頭，切記！

「南慕容、北喬峰」的江湖傳言果眞不假，慕容復果然有皇室之後的架勢。他知道「天龍八部」的下落，但因一心想著復國大計，於是要求小俠代爲尋回大燕國傳國玉璽才肯鬆口。

將傳國玉璽拿給他之後，卻又改口要大燕皇帝世系譜表以証明他皇室的背景。這時的慕容復大發

慈悲給了一把紫鑰匙，打開房間的箱子取得劉仲甫嘔血棋譜。

這話可說的是

再將大燕皇帝世系圖表遞給慕容復，他終於說實話了，「天龍八部」一書在丐幫幫主喬峰手上，他有方法可以讓喬峰乖乖的交出書來，但是必須先上一趟少林寺。據說少林寺的這樣東西足以教喬峰身敗名裂且掀起武林一陣天翻地覆，武林越是動盪不安就越有助於他的復國大計。

小俠見慕容復私心作祟乃斷然拒絕他的提議，寧願自己去和喬峰套套交情。

丐幫

說明來意後，喬峰表示「天龍八部」乃鎮幫之寶豈可輕易示人？但若有人能打贏丐幫的降龍十八掌，那就比丐幫更有資格擁有此書。

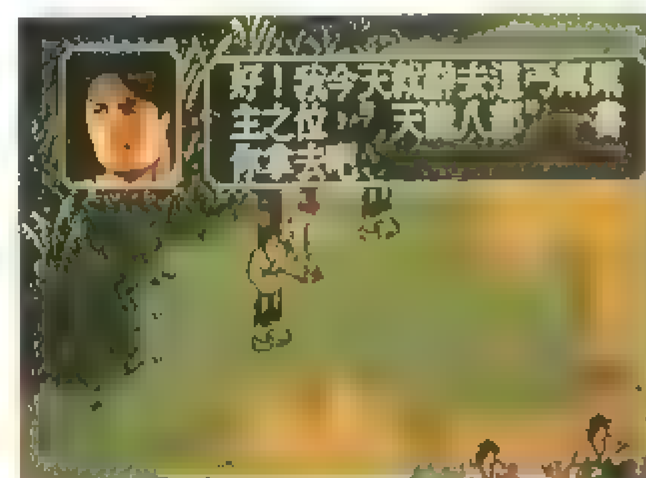
小俠硬著頭皮領教喬峰的降龍十八掌，費了一番力氣終於打贏了，而喬峰也依約交出了「天龍八部」。

回頭走出丐幫迎面碰上隨後趕來的慕容復，他對於天下沒有大亂似乎很不甘心…教訓他之後王語嫣也趕了來，她對於慕容復的作法頗不以為然，但似乎有一股淡淡的情愫，這教段譽情何以堪呢？

先K一頓再教訓他

如果當初接受慕容復之議與他上少林寺，那麼慕容復會以揭穿玄慈大師犯了戒律與葉二娘生下虛竹一事，要脅玄慈大師交出一封書信，信上有當年各大門派聯名見証喬峰是契丹人的事實。

到了丐幫只要出示這封書信，喬峰就會自己辭去幫主之職並交出「天龍八部」。不過，這麼做的話除了順了慕容復的意圖之外，自己的道德影響頗鉅，而且似乎也非俠客之所為。



這是另一個選擇結果

峨嵋派

本想向滅絕師太商借倚天劍一用，不意師太竟動起手來，落敗後竟又以倚天劍自戕…擺脫峨嵋女弟子的糾纏後，拔出倚天劍離開。

這不是逼他去死嗎？

星宿海

星宿一派自認武功是正統，此外盡是邪魔歪道，但是正統的武功指的是馬屁、法螺和厚顏三門神功。

解決星宿老怪丁春秋之後，於另一帳篷內找到羊羔坐臀。回頭告訴蘇星河，讓他安心的下棋。

大家都會有這一天的

金輪寺

金輪法王乃大蒙古國護國大師，武功不可小覷，他所使的五隻金輪虎虎生風，挺嚇人的。

若能打敗他即可取回可蘭經，屋內也可搜出火焰刀法。

大戰金輪法王

回族部落

將可蘭經還給霍青桐後，獲贈「書劍恩仇錄」。

崑崙派

崑崙派自開山祖師何掌門以降，歷經諸代掌門潛心經營才有如今這番盛況美景。何掌門即人稱琴聖、劍聖、棋聖之崑崙三聖何足道。

現任掌門何太沖沉迷女色，只因五姑生了怪病即鬱鬱寡歡無心理事。屋內與鐵琴先生何太沖見過面之後，到另一屋內瞧見一名大夫跌坐在地，大夫請求救他一命，只因他無力醫治五姑之病，何掌門竟要殺了他消氣。趨步向前瞧了一下病床上的五姑…這何掌門的品味也未免太差了…

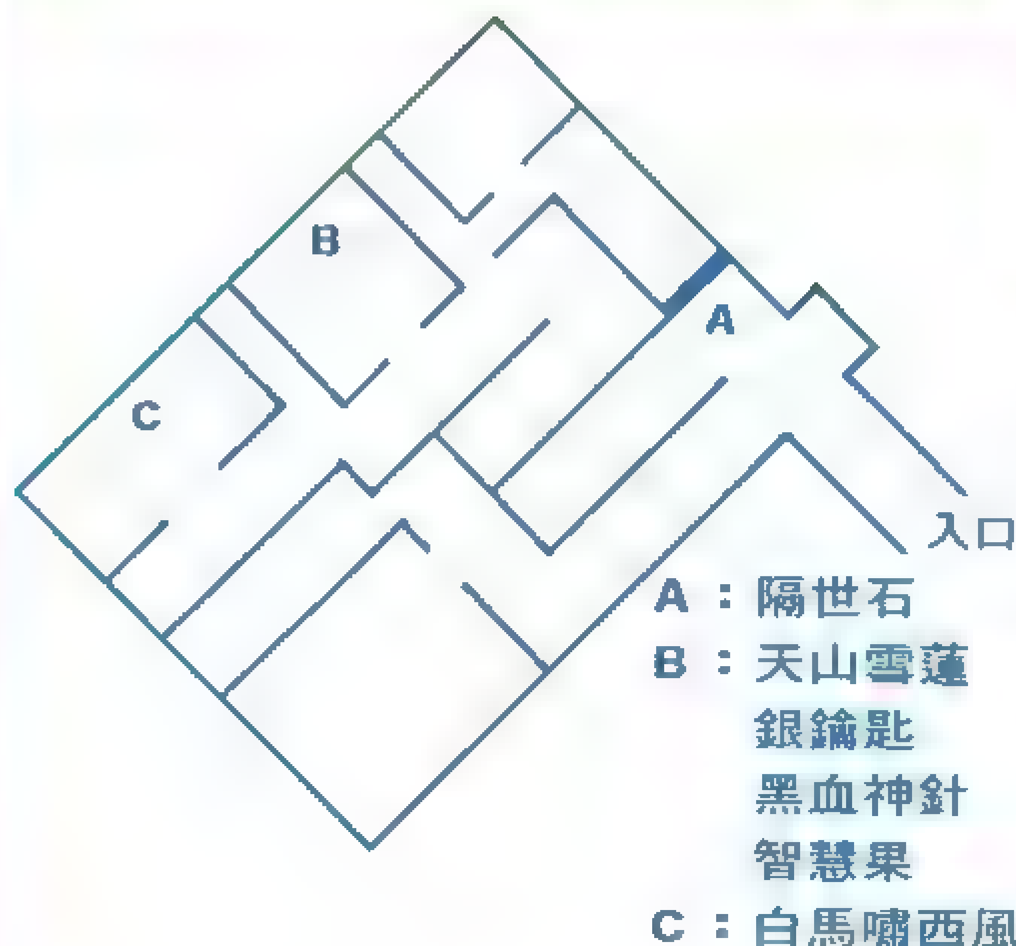
這話有點缺德了

回頭向何太沖求情放大夫一條生路不成，雙方竟交起手來，而大夫竟也趁亂逃走了。

沙漠廢墟

廢墟之中有間屋子，屋內有只大木箱，推開之後出現階梯，由此下去可到達地下迷宮。

高昌迷宮



迷宮之中有道隔世石（A），此刻身上如有倚天劍或玄鐵劍即可劈開它，若是還劈不開，那是由於攻擊力尚且不足的緣故。

賣力揮砍隔世石

迷宮內的兩口箱子裡（B）有天山雪蓮，一把銀鑰匙和（C）一本「白馬嘯西風」。

恆山派

見性峰乃恆山派禁地，如今小俠一行直搗無色庵，自然引起掌門定閒師太不悅。定閒師太不敵一群年輕小伙子，但仍然認爲衆人乃左冷禪爲五嶽併派之事所派來之人。聽師太言語，她是極力反對併派之議的。

崆峒派

崆峒派師祖掌門木靈子以一套七傷拳威震天下，奠定崆峒派百年基業，使其成爲名列武林六大門派之一。到此可以見識一下現任掌門唐文亮的七傷拳，瞧瞧它的威力如何。

百花谷

將楊過所送的玉蜂漿轉送給老頑童周伯通，希望他老人家的養蜂事業順利。

順便瞧瞧他的左右互博之術有沒有退步…

少林寺

寺前有塊解劍岩，少林僧人要求將兵器在此卸下，但因刀劍不離手的習慣作祟，於是只好冒犯了…

廚房一位掃地的大師說他不留神弄丟了一本經書，與住持玄

推開蒲團就找得到

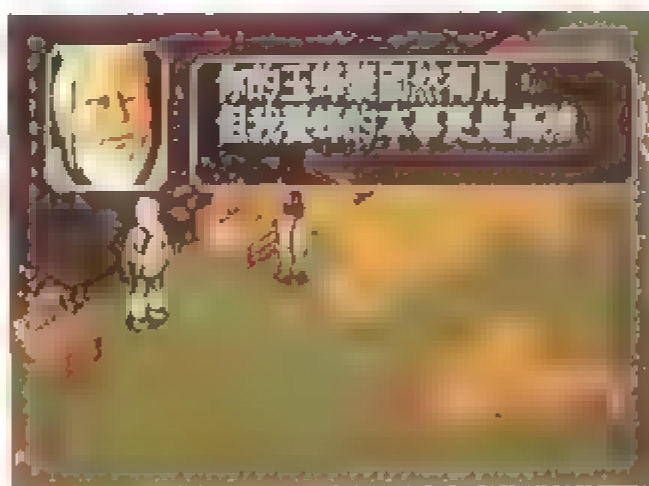
慈大師一番懇談之後，獲贈達摩劍譜。

回頭在佛堂中的一塊蒲團底下發現一本洗髓經，這大概就是廚房裡的大師遺失的吧。

百花谷

蜜蜂果真馴養得有聲有色，聽老頑童說蟲蟻身上還有字呢…湊近一瞧，密蜂翅膀上有「情谷底」，另外一隻有「我在絕」，其它尚有「二午寺」和「一山惡」。

仔細一分析，應該是「我在絕情谷底」，而「二午寺」和「一山惡」應該是254、132…這不就是座標嗎？



仔細觀察一下蜜蜂吧

老頑童說這些有字的密蜂並非他所養，而是由北方山脈飛過來的。那不就是絕情谷嗎？立即駕船再跑一趟吧。

絕情谷

到了絕情谷依羅盤所示果真在群山之中找到一條小徑，原來絕情谷後山還別有洞天呢。

此去可達絕情谷底

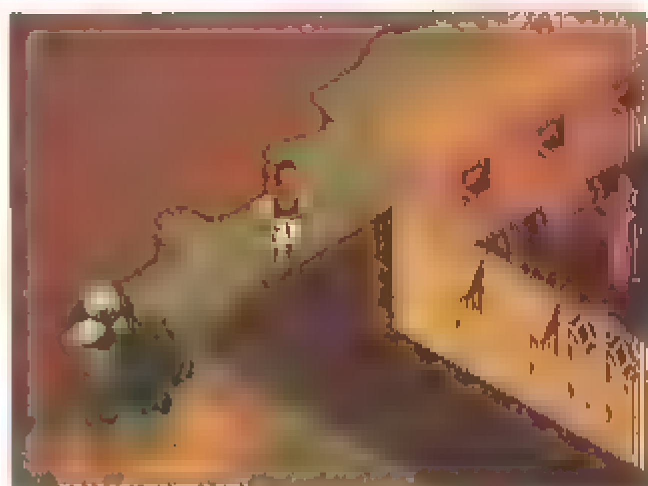
絕情谷底

谷底之人原來是龍兒，她躍入水潭浮起時被水流衝進冰窖而來此地，蜜蜂翅膀上的字正是她所刺的。楊過一見到小龍女時，當下決定與她先回古墓，瞧他倆濃情蜜意的，莫非「神雕俠侶」與他有關？找個時間得往古墓一趟。

楊過與小龍女重逢

黑龍潭

此刻該去拜訪神算子瑛姑了，可是黑龍潭乃一攤污泥，必須涉足其中多方嚐試才能找到泥中之路由屋後上岸。



由此方向才上得了岸

隱身黑沼的神算子瑛姑原乃大理段皇爺的貴妃，因與老頑童周伯通有一段情且念念不忘，自覺有負皇爺遂離開大理在此隱居。

瑛姑果真知道「射雕英雄傳」的下落，但她要小俠先為她辦一件事，就是殺了江湖人稱南帝的段皇爺。她給了一條手絹，說是給段皇爺一看就會心虛，小俠也許有機會下手。迫於無奈只好接下手絹，瑛姑表示往南的竹屋裡就能找到人。

一燈居

竹屋內只見一老和尚，他認得瑛姑的手帕且已知悉小俠的來意。一燈和尚正是段皇爺本人，他與瑛姑之間的恩怨是由華山論劍爭奪真經一事緣起，復因未救瑛姑與周伯通之子而結怨日深。

聽皇爺一席話也頗具誠意，想來這其中的誤會總有冰釋之日。還是別殺他，先探探瑛姑的反應如何。

也可以把他殺了哦

黑龍潭

瑛姑倒也明理，既然不殺段皇爺，那就去把周伯通找來。只要不殺人，這倒是小事一樁。

要是殺了段皇爺，此刻瑛姑就會說出桃花島的入口，當然就不會有周伯通這一段。

百花谷

周伯通還挺有原則的，這世間只有兩個人不見，一是段皇爺，一是貴妃瑛姑…這戲還怎麼唱下去呢？

小俠用激將法激得老頑童飛也似的跑去見瑛姑了，總算大功告成。

嵩山派

只要拜訪過衡山派、華山派、泰山派和恆山派，那麼五嶽併派大會就會在嵩山派召開。

會場前遭到嵩山派弟子攔阻，殺入會場時各派正爲五嶽派掌門之位而相持不下，最後決定以武熱決勝負。令狐沖自告奮勇要代華山派岳不群應戰，於是他獨力挑戰天門道人、定閒師太、莫大與左冷禪四位掌門。

各懷鬼胎的場面話

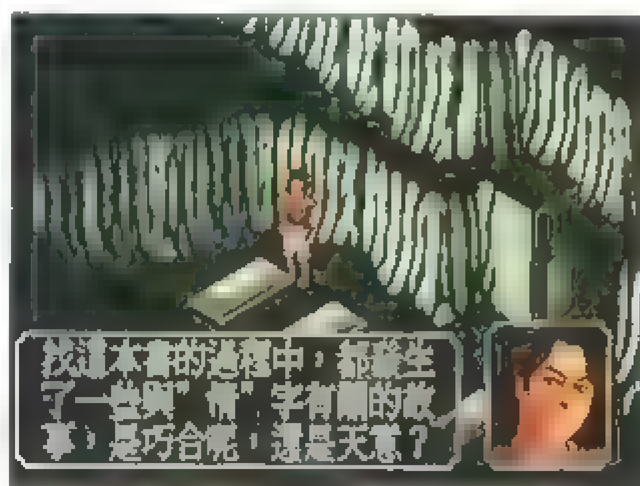
令狐沖獨撐大局之後，爲岳不群贏得五嶽派掌門之位，這時候的岳不群因江山底定而漸漸的露出眞面目。

衆人散去之後在屋內一個箱子裡找到張旭率意帖。

古墓

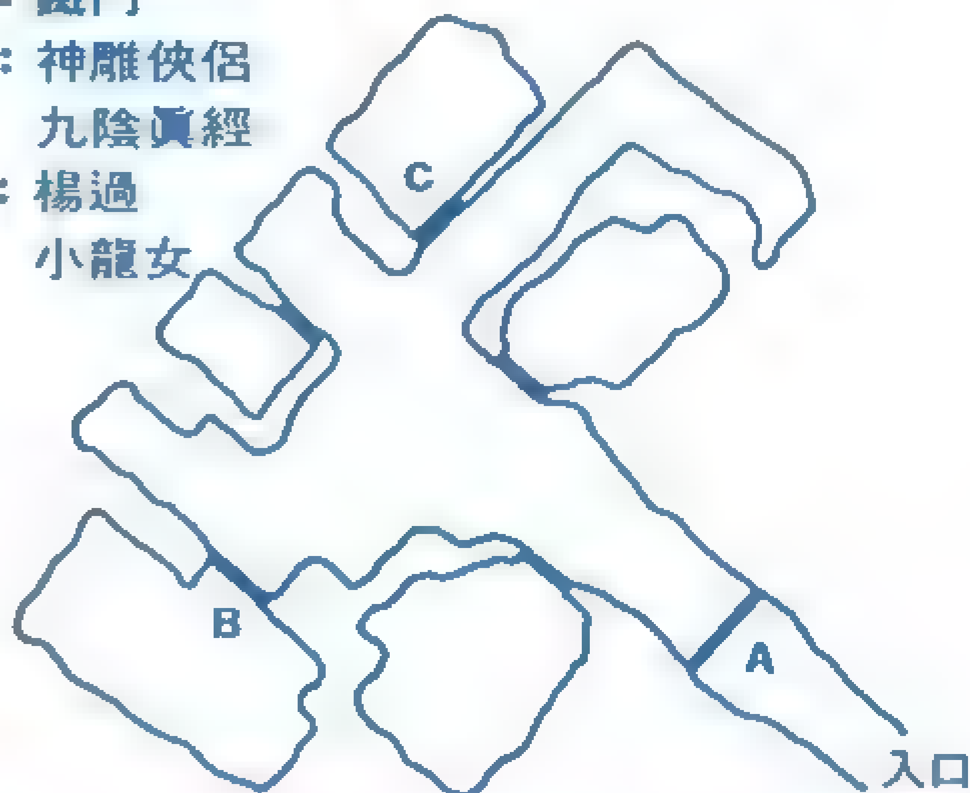
未知楊過與小龍女近況如何？此刻，古墓中的鐵門（　A　）也開了。

西南方的石室中（B）有幾口石棺，左方的兩具石棺中有九陰眞經和一本「神鵰俠侶」。古墓乃全眞教的祖師爺王重陽所建，又稱活死人墓。由於王重陽武功不及古墓派的祖師林朝英，故將古墓讓了出來。



是…企劃功力啦！

另一間石室（C）中見到楊過和小龍女，這時若邀他二人加入隊伍，楊過已學會黯然銷魂掌，而小龍女則有玉女素心劍法。



重陽宮

宮前全眞教弟子謂掌門丘處機正閉關中不便見客，若不硬闖，成一漏掉什麼東西可如何是好？

丘掌門閉關是白費心機了，因爲他的武功並不見有特殊之處。既然沒什麼事，那就…打擾了…

北丑居

聽北丑說道，江湖人士有些不欲人知的秘密會寫在書上，須用火烤才能看得出來。有時越普通的書越是最佳的掩飾工具…這一本唐詩選集夠普通了吧？

別傻了！還眞拿去用火烤啊?! 瞧見地上那盆水沒有？將書放進水裡就會浮出字來…原來「連城訣」一書就藏在大寧寺大殿佛像的背面。

這就對了嘛！

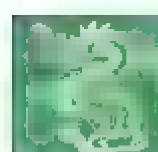
別聽北丑胡扯，他屋中那兩口箱子要用金鑰匙和銀鑰匙才開得了，箱中則有黑玉斷續膏和伏苓首烏丸。

黑龍潭

老頑童周伯通與神算子瑛姑終於重修舊好，為了表示感謝之意，老頑童吩咐改日到百花谷一遊，他將教授絕活兒－左右互博之術。

周伯通的第二春

瑛姑也詳細的告知桃花島的入口位置，那就再出海一趟了。



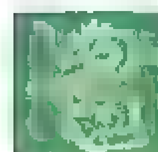
桃花島

島上乃依八卦五行佈置，若非瑛姑的指點，一般人是找不到入口的。東邪黃藥師是前任島主，如今已將此島留給女兒黃蓉與女婿郭靖居住，此二人的名氣也非常響亮，武功之高更不在話下。

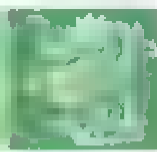
他二人早知道來人是為了「射鵰英雄傳」一書，郭靖允許到廚房去拿些桃花島的獨特藥丸，以免到處偷拿別人家的。由於郭靖非常重視俠客的形象，此時若道德指數不差的話，可以順利由他手中得到「射鵰英雄傳」一書。

此乃郭靖與黃蓉夫婦

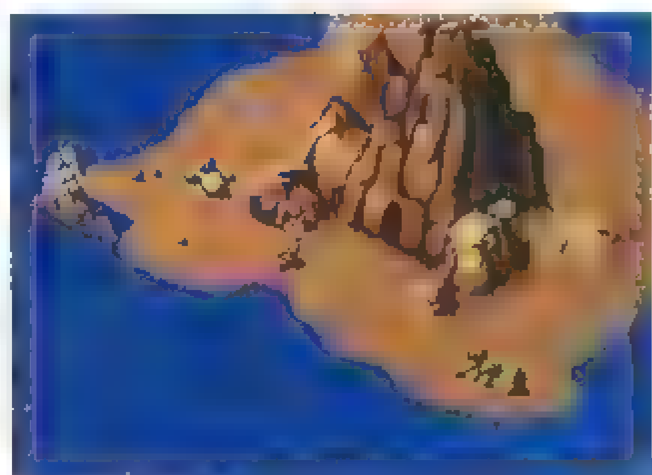
要是道德不很理想的話，郭靖會要求再經一番修為之後再來，或是要與他過過招？如果想要與郭靖交手，須知只能小俠一人上陣，而且郭靖已得到老頑童周伯通左右互博之術的真傳，一回可以連著攻擊兩次。而即使贏了郭靖，黃蓉也會跟著出手的，只要能通過這兩關考驗還是可以得到該書的。



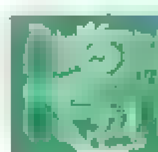
島上山洞



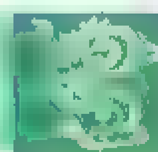
要是拿到了鴛刀和鴦刀就可以來此島了，否則只會白跑一趟。進入山洞內，分別將鴛刀和鴦刀插入石室（A）兩旁的石孔中即可打開鐵門，進入門內可由兩個箱子裡取得千年人蔘（B）和「鴛鴦刀」一書（C）。



島上山洞全景

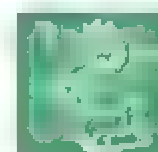


天寧寺

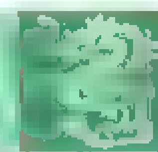


看來又是那北丑走漏消息了，天寧寺目前已聚集了聞風而至的各路人馬，一一解決之後果然在大殿佛像背後找到「連城訣」。

算算有幾路人馬



梅莊



久違的梅莊…素聞三莊主禿筆翁對書法研究與喜愛近乎癡迷，想必對這張旭率意帖感興趣吧？小俠與之交手過後，揚言梅莊中若有人能勝得了他，就將一干藝品奉上，果然三莊主又找二莊主去了。

二莊主黑白子酷愛棋藝，自然不會放過劉仲甫嘔血棋譜，相傳此乃劉仲甫輸給鄉下老嫗的棋盤，黑白子豈肯失之交臂？怎奈他武力也勝不過小俠，這會兒終於去請大莊主出馬了。

大莊主黃鐘公乃梅莊四友之首，擅長音律，這廣陵散琴曲也足夠讓他瞳孔放大了。大莊主想以武功贏回這些珍品，豈料技不如人，這時候，丹青生一時口快提到要請地牢中的高手出來，但遭黃鐘公制止。

無計可施之下，暫且走出梅莊，回頭再進入時，各位莊主俱都回到了自己的房間，這會兒正好各個擊破。

找二莊主才會有下文

二莊主表示已得到地牢中人首肯，願意與小俠會一會，於是給了一把紅鑰匙讓小俠自己進入地牢，地牢的入口位於一間擺有四張椅子和一張桌子的房間裡。

梅莊地牢

地牢中人乃日月神教教主任我行，當年因齊心修習吸星大法而將教中大權交與東方不敗掌理，豈料竟遭東方不敗暗中策反篡位並遭禁鋼於西湖梅莊之底。

說得挺實在的

任我行狂笑的聲音使小俠失去知覺，醒時他已不見人影，四下摸索於床舖上找到吸星大法和黑木令牌。

梅莊

爬出地牢時，四位莊主正圍在地牢入口，原來梅莊四友是奉東方不敗之命在此看守任我行，如今人被跑了竟要抓小俠上黑木崖向東方不敗請罪。短時間內，他四人的武功不致精進太多，落敗後已飛奔黑木崖向東方不敗報告此事去了。

明教分舵

傳言不假，「倚天屠龍」果然在明教之中，明教光明左使楊逍脾氣不太好，與眾人交手落敗後由外頭跑進一人，此人正是混元霹靂手成崑，他是金毛獅王謝遜的師父，如今六大門派與明教之間的嫌隙與恩怨，完全出自他的陰謀。

楊左使聽聞六大門派即將攻上光明頂乃立即趕去總壇，小俠則率眾人與成崑卯上。成崑武功甚高，這一仗只要不死，眾人都可以脫胎換骨了。

光明頂圍剿成崑

好不容易制服了成崑，一個不留神卻讓他跑了。外頭躺著一名明教中人受傷不輕，他喃喃說道，以前陽教主常在房間裡無緣無故的消失…回頭在陽教主房間的床舖旁邊找到一秘道入口。

明教秘道

秘道之中有二具屍骨，想必是明教教主陽頂天夫婦。屍骨旁找到一封書信和乾坤大挪移心法。信中有陽教主的遺囑，命謝遜暫攝副教主之位。

陽教主死狀甚慘

光明頂

光明頂是處形勢險惡的要塞，它正是明教總壇。甫一到達即遭到韋一笑和殷天正的責難，他二人誤認小俠一行乃六大門派中人，於是不由分說的大打一場。

接著化解六大門派與明教之間的恩怨不成，只好力敵六大門派掌門與一干教眾。獲勝之後，六大門派乃逐漸退去。由於護教有功，小俠被推舉繼任明教第三十四任教主並接獲鐵燄令，此乃教主信物。

力解光明頂危機

小俠當眾出示陽教主遺書，欲召謝遜繼任代教主。如今明教大勢已定，唯餘孽成崑未除終是心頭大患，常言道窮寇莫追是錯的，乘勝追擊方為上策

冰火島

小俠風塵僕僕趕至島上欲接金毛獅王回光明頂，詎料謝遜即使在確認過鐵燄令之後，也誓言一日不除成崑即不回中原的心志。這該如何是好呢？教中不可一日無主，難道要將成崑綁來島上讓謝遜就地正法嗎？

成崑居

成崑的住處挺偏僻的，由光明頂一路往西北到盡頭才找到。他正夥同幾名喪家之犬研議東山再起，若是任他羽翼漸豐，豈不貽患無窮嗎？

成崑的窮途末日

成崑死後順便取下他的頭顱留作紀念…屋內箱子裡也搜得小豬耳朵。

冰火島

將成崑的頭顱拿出來給謝遜確認之後，他這才轉了性子，等他收拾妥當即回到明教。離開之前，謝遜請小俠得空時到明教作客，並致贈屠龍刀。

光明頂

再來到明教總壇時，謝遜早已回來了。他聽了范右使說明小俠尋書之後表示，明教立有規矩，要取此書者必須有能力破了光明聖火陣才行，此陣法是由光明左右使和四大護教法王所組成的六合大陣。雖然小俠有恩於明教，但謝遜也不敢因此而違背先人遺令。

但現今要擺此陣也不可能了，因為尚缺紫衫龍王一人…那不就是金花婆婆嗎？

靈蛇島

金花婆婆初時不肯答應，但經不起小俠的激將之法乃如期回到光明頂。

待金花婆婆走後，在她屋中找到獐腿肉。

千萬別以貌取人哦

海邊小屋

回航時順道再拜訪林廚師並請他幫忙燒一道菜，將羊羔坐臀、小豬耳朵、小牛腰子、兔肉和獐腿肉等材料全給他，之後他果然燒出一道玉笛誰家聽落梅。

林廚子大展廚藝

洪七公居

將玉笛誰家聽落梅拿來孝敬洪七公，他這一高興便傳授了一套降龍十八掌。

百花谷

別忘了與老頑童之約，他會履行承諾教授左右互博之術。

光明頂

既然人已湊齊，光明聖火陣也就立即擺開，這一回得同時對付光明左右使和

這一仗得小心囉

四大護教法王。破陣之後，謝遜依約交出了「倚天屠龍記」一書。

黑木崖

現在只缺一本「笑傲江湖」了…有了黑木令牌就可以上黑木崖，此乃日月神教總部。日月神教與明教素為武林人士眼中的邪教，其與五嶽劍派積怨之深並不亞於六大門派與明教之間的恩怨。現任掌門東方不敗武功之高，令人聞之色變，此行是福是禍？還是躲不過？

東方不敗的…死相！

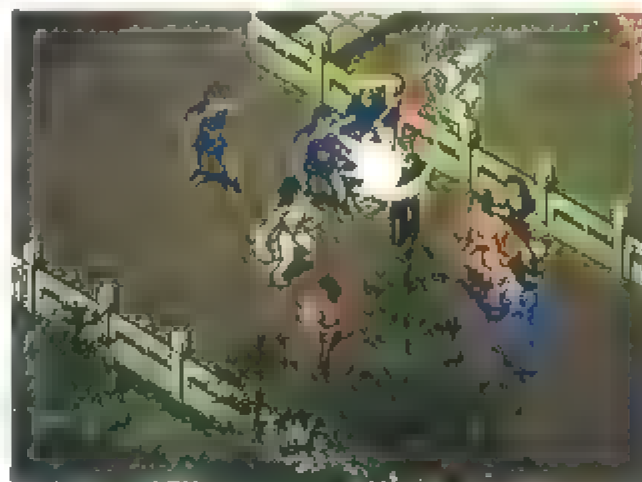
太擠了一點吧？

梅莊四友早已向東方不敗細數小俠的不是，如今碰面份外眼紅。東方不敗正要發飆時，任我行出現了，二人一番唇槍舌戰之後，任我行表示要讓小俠等人放手一博 ?! 留點神了，東方不敗已練成葵花寶典神功，而且又有梅莊四友助威…

東方不敗死後，任我行致贈「笑傲江湖」以感謝為日月神教除去禍害。小俠上前欲一窺任我行手中葵花寶典的堂奧時，任我行表示可以武力來取，那就試試看囉…

正要走出黑木崖時，以岳不群為首的五嶽劍派正前來山頭叫陣，告以東方不敗已死的消息，這些名門正派的武林大老竟搶著要「笑傲江湖」一書，岳不群更誣指小俠為魔教中人。

想當天五嶽併派大會即有遭岳不群戲耍的不悅，而今更不擇手段含血噴人，今日不教訓教訓他更待何時？連東方不敗都死在小俠手裡，這一群老膿包又何懼之有？



不識相的五嶽劍派

徐小俠屋

聽聞南賢說道，只要找齊十四部天書且聲望達到兩百的話就可以回家裡看看…這時桌上果然有張武林帖，想到這一陣子的努力終於獲致武林人士認同而得以出席武道大會，小俠心裡不禁備感欣慰。

只要努力玩家看得見

接著得靠小俠自己去打拚了，辭謝眾友人長期以來的襄助，略事休息之後，獨自往武道大會會場邁進。

武道大會

出示武林帖後順利進入會場，今年的華山論劍由少林寺玄慈大師主持，以武藝勝出而成為武林盟主者得保管神杖，任何人皆可上場比武，直到無人挑戰為止。

今年要風雲變色了

等了半天全是悶葫蘆，小俠心一橫乃躍上擂台接受挑戰，之後才陸續有人應聲。比武以三場為一輪，每勝三場時得休息一回，必須連勝五輪才能取得武林盟主之位。也就是說，小俠必須連贏十五位各派掌門才能贏得今年的華山論劍。

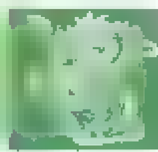
趁著這個機會最好讓小俠修練一下九陽真經，之前因為隊伍中有其他人在，所以小俠不適合修習這門功夫，但現在可以留意一下，他已經可以修練了。若能修得九陽神功，因為它的攻擊範圍大，所以在稍後的戰場上是一項利器。

上場的十五位各派掌門或高人並不是固定的人選，這得視小俠的聲望與道德指數的高低而隨機決定，如果多戰幾回就會知道其中的奧妙。

好不容易連戰皆捷，終於贏得武林盟主之位並得到神杖，這些掌門跌破眼鏡之餘，紛紛悻然離去

…耶?聖堂呢?聖堂究竟在哪兒?怎麼沒有人理睬武林盟主…

聖堂?! 想想看有什麼地方與聖堂扯得上關係的…有了!孔八拉的霹靂堂!!

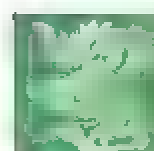
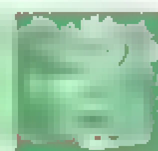


台灣島

孔八拉也是見過世面的,他知道神杖乃武林盟主信物,接著才說霹靂堂在他接手之前正是叫做聖堂。

據他所說,霹靂堂的地底下還有一個出口,給了一把綠鑰匙讓小俠自己找去…這位孔大哥不僅人怪,連家裡用的鑰匙顏色都挺怪…用綠鑰匙打開柴房並推開一口箱子之後,果真出現一地下秘道。

聖堂的入口所在

聖堂

終於來到聖堂了,長廊上有十四座書架靠牆並排著,每一座書架後方牆上都有一個字,這代表十四天書的各別書名之首。逐一將各天書依指示擺上書架之後,左方的門開了,一跨入門內,後頭尾隨跟上了一大票人。

別高興得太早

這十大高手懷疑小俠由十四天書中學會什麼秘笈,否則焉能一舉奪下武林盟主之尊?任憑小俠說破了嘴,他們也聽不進去,最後竟然仗著人多圍攏上來欲迫使小俠就範。

這一仗萬萬急不得,首先必須能挨得住猛轟,若是先找韋小寶買下一大包生生造化丹是最好不過了,因為把小命留住才能伺機予以反擊。此刻如果尚未修練九陽神功的話,那豈是一個慘字了得。

此外,小俠移動的腳步也很重要,萬一移動到一個十大高手能攻擊得到的位置,那就來不及吃藥了。因此,在移動之前須先算計好,站在哪個位置上可以確保該回合中會有幾個人攻擊力鞭長莫及。十大高手也是人,他們也有體力不繼的時候,只要挨到有人頻頻回頭吃藥的時刻,那也就是曙光初現之時。

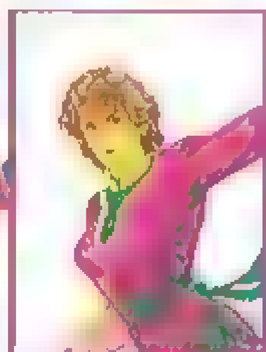
獨力大戰十大高手

擊退十大高手往裡走會碰上南賢、北丑、林廚師和孔八拉這四大天王。免驚啦!他們是超來送行的…孔八拉還會將神杖還給小俠。之後,穿過一道時空之門,小俠就如願的回到了未來。

三十年後,洛陽城的街道上佇立了一座石像,一個空前的傳奇人物,他的手裡還端著一把神杖…不知道會不會遭潑濺油漆?或者,被搬去看守廁所?

現代化的科技產物

撐把雨傘吧?!



金庸群俠傳 完

／ALEX

CRUSADER NO REGRET

十字軍 絕不後悔 ／完全任務手冊／

國際紅十字會組織通告

蓋地球反抗軍於 WEC 總部暨各基地進行滲透並從事破壞乙節，不須查証也知道與本會無關。然因國際救援組織血庫存量與醫療資源嚴重不足，本會乃一本人道精神，將潛入 WEC 的各注意事項一併公佈於此。

首先，要啓用讀卡機、密碼盤或少部份的監視器和終端機之前，須確認警報系統是關閉的。另外，絕大部份的裝置，包括監視鏡和自動武器砲塔都有防護層保護，在破壞其電力來源之前，所有的彈藥都是浪費的。爲了節省篇幅，文中並未一一提及。

在進行任務時，資料連結機會隨時傳來反抗軍基地的訊息，有些是很重要的過關線索，所以當資料連結機傳來呼叫聲時，千萬別漠視它。

最重要的是，本會所提供的 WEC 各建築藍圖會因反抗軍派遣的特務等級之不同而有所出入。越簡易的等級，場景的出現率越低，有不少密室和秘道會在最困難的等級時才會現身。本會提供的藍圖係依據「 LOOSE CANNON 」的等級所繪製，僅此提供參考。

最後，本會願呼籲反抗軍諸多特工人員，踴躍參與捐血運動。捐血一袋，救自己一命…本尊若沒空，派出分身也可以…

MISSION 1

此行可盡力探索任何有效的裝置以熟悉 WEC 陣營的結構，並嘗試與潛伏的特務人員連擊俾獲取情報。最終的任務是，必須全身而退返回地球，並與 General Maxis 接頭取得進一步的行動指示。

一樓・二樓

走出電梯 A（各關卡之抵達地點皆同）迎面就遭到狙擊，利用 1 的終端機先關上位於二樓升降機口的雷射光，快速進入房間 3 可由監視器取得位於 4 的機器人控制權，好好的操控它可以省下不少彈藥。

啓動角落 5 的開關可使升降機 6 降下，上了二樓進入 7 之後就會碰到首位反抗軍的特務。待他離去後，進入 8 隔著雷射光往電梯 B 左邊的箱子掃射，在箱子後方有個觸動式開關可關上 8 的雷射光。

經由 9 的監視器操控位於一樓 10 的伺服機器人，有一點須留意，這機器人不能遭到毀損，它必須留下一點動力去壓住 12 的地板，如此才能開啓二樓電梯 B 右邊的開關箱，打開它才能啓用電梯到一樓。轟開 11 開口的箱子進入房間後，由終端機獲取一組密碼輸入密碼盤，如此可由地板的圓盤內取得 VIR 晶片，這可用來偵察紅外線雷射眼。

24 房內的監視器可打開 30 門旁的開關箱，啓動它才能除去 30 的磁波。進入 25 由升降機跳過瓦斯管到 26 ，炸開 27 的鐵網穿過秘道到 28 ，這兒有部監視器可以控制藏身在 29 底層儲物箱內的機器人。

由 30 往西到底先進入 31 ，西面牆有處雷射電眼會導致小型榴彈射出，可以先轟掉它。由 29 上方繞到 32 有部監視器，打開之後可啓開 33 門旁的開關箱。

若由 34 進入，則可先啓動角落 35 的開關使 36 的升降機下降，到底層搭升降機到 37 也有監視器，它同樣可以打開 33 的開關箱。如果由 38 炸開鐵網則能穿過秘道到 19 、 39 還有裝備箱，但由於視角的關係， 38 這面鐵網的位置得多加探索。

跨進 33 到 40 也有電眼，電梯口還有砲塔，它顯然也有防護層。炸開 41 的一堆箱子可找到電力設施的藏身所在，炸掉電力設備才能解決砲塔。 42 的角落裡有開關可關掉電梯口的磁波，搭上 C 電梯前往三樓。

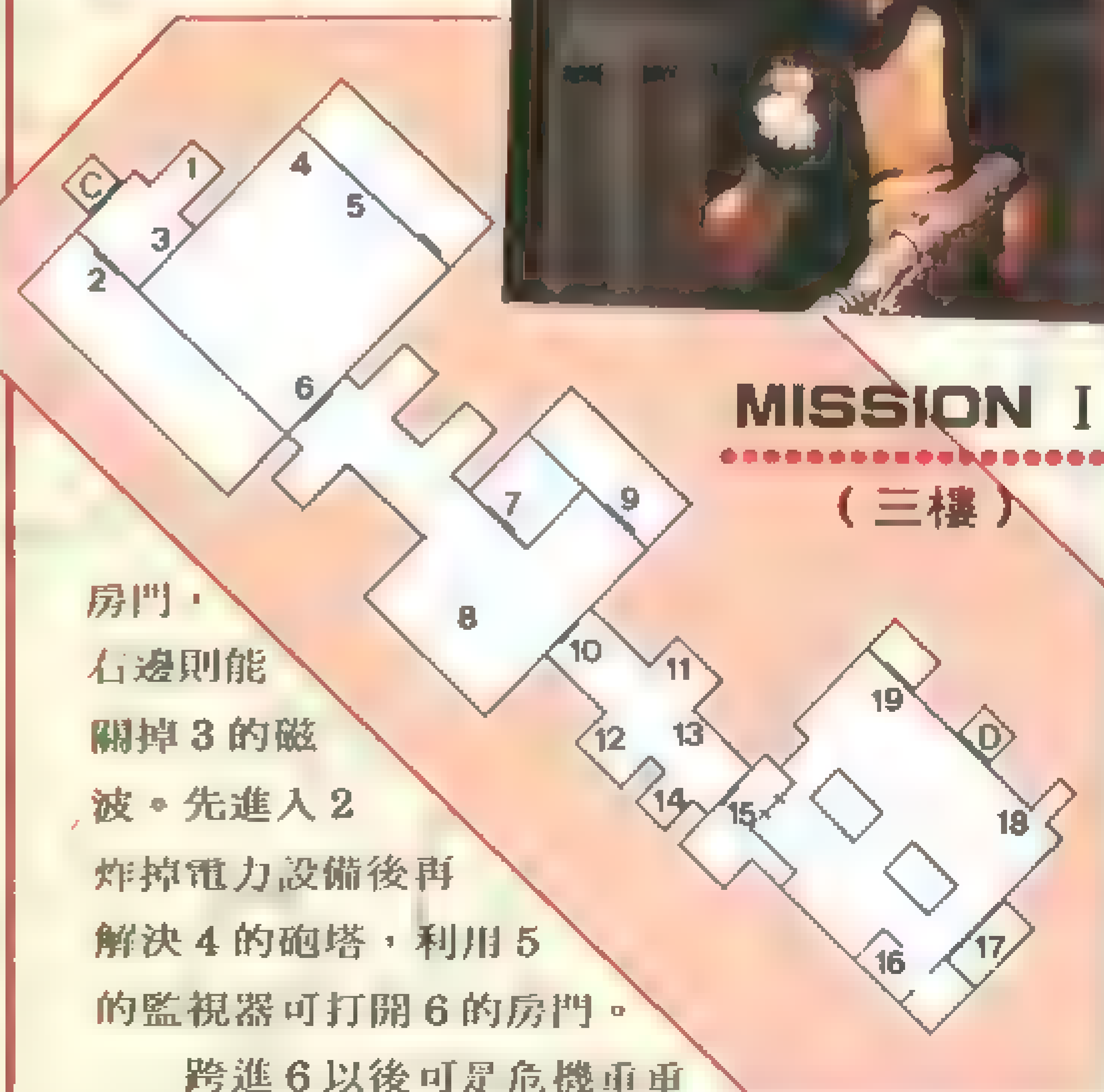
回到二樓在 13 房內有座醫療站，進入 14 可於門旁的瓦斯管下方找到紅色通行卡，利用門內的兩個閥門可釋放位於 15 門內的瓦斯和火焰先解決守衛。由 16 跳向 17 炸開一堆箱子後有面鐵網，炸開鐵網可經由秘道前往 18 。不過，這兒的火力密集，還是由 15 回到長廊較爲妥當。瞧見屋中那幾座巨型的儲物箱沒有？炸開它們通常可找到整備箱，但有時裡頭也會藏著機器人。

進入 20 乘升降機著地後，朝著牆上 21 的開關射一槍使 22 的升降機下降，升上來之後跳過 21 有兩只整備箱，炸開 23 的鐵網有秘道通往另一房間，但此刻有面磁波牆擋住，只要回頭將房間內的電力設備爆破即可除去。

回到長廊在 24 門口兩側可發現高懸的自動武器，它被一道防護層保護著，所以不爲所傷，必須先破壞左側的電力設施才能解除它的武裝。在進入 24 之前可瞧見斜對面 25 門口有一著白色工作服之人，最好先解決他。這傢伙動作奇怪無比，萬一被他搶先一步去破壞 25 的開關，那就得再爬上 23 的秘道才行。

三樓

轉角 1 有兩個開關，左邊可打開 2 的房門，右邊則能關掉 3 的磁波。先進入 2 炸掉電力設備後再解決 4 的砲塔，利用 5 的監視器可打開 6 的房門。



跨進 6 以後可是危機重重，7 房內有充能站，北面牆上有開關可打開 10 。 8 的終端機有組密碼能打開 9 的房門。進入 10 以

後也不好受， 11 的架上有綠卡，破壞 12 的電力才能轟掉 13 的自動武器。將綠卡插入 14 的讀卡機打開 15 ，但須確定警報系統是關閉狀態。

進入 15 之後先利用 16 的終端機關掉 17 的磁波，炸掉 17 的電力設施除去 18 自動武器的防護層。如果已經觸動警報的話， 19 的牆上有個觸動式開關可再關掉 19 的磁波。進入 19 後，閥門可用來關掉外頭由瓦斯管竄出的火焰，而牆上的資料機則有密碼可打開電梯D，由此電梯升上四樓。

四樓

MISSION Ⅰ

（四樓）

走出電梯門先別動，仔細觀察一下四周的環境。轉身向1先打掉牆上的監視鏡，往下再轟掉一個雷射眼，轉向2炸掉一桶型電源後，再向西打爛雷射眼旁邊的榴彈射出器。不這麼做的話，後果可想而知。

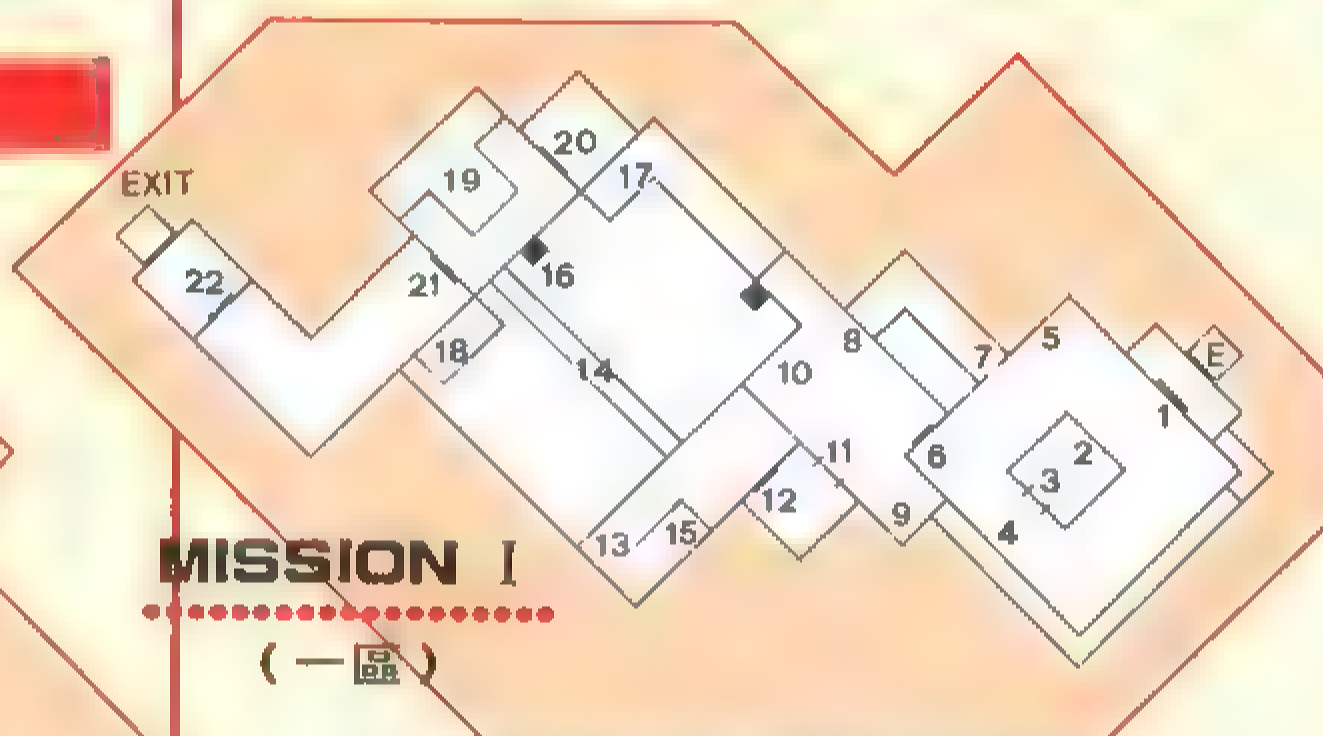
轉角8的牆上有資料機可使4的三角柱反射器現身，對著它開火，它可以將子彈反射往5的開關而關掉6的雷射光束。在7的房內打掉一堆箱子可拿到黃卡，這可用來打開8 。

進入8會遭到9的機器人迎面痛擊，旁邊的升降機已經故障不堪使用。進入 10 取得紅卡再進入 11 ，先往東利用房內的監視器 12 控制外頭的一部機器人清除一些障礙。跨過 13 的雷射光打開監視器使 14 的傳送台開始動作，由 14 傳送到 15 ，在動身前須防範由 16 射出的榴彈。

上前打開 17 的三個開關，現在， 18 的升降機已有了反應，而 19 、 20 和 21 三處雷射光也已除去。搭上 18 的升降機一路到 22 打開開關使 23 的光橋成形，跨過光橋到 24 再炸開東面的鐵網，由秘道出 25 ， 26 是座充能站，而 27 還有裝備箱。

角落 28 有開關被箱子擋住，啟動後由地板上的圓盤取得藍卡，經由E的電梯即可返回地球。

一區



MISSION Ⅰ

（一區）

經過一陣航行後着陸，走出1時得留意來自兩邊的火力和2的砲塔攻擊。分別炸掉兩邊的電源設施才能對付自動武器和炮塔。越過3的雷射光到2有整備箱，若打開旁邊的開關，則4的地面會冒出另一座砲塔。

5 的終端機有密碼可打開6，但炸開7的秘道也可以由8穿出。炸掉位於角落9的電源可關閉地板上的方格形電網， 10 的開關能關掉 11 的雷射光束。在炸掉9的電源時也可順勢炸開一條東面的秘道，內有裝備箱，此秘道雖與入口處的電梯相接，但途中有欄杆分隔。

12 的門旁資料機內有密碼，但試過之後才知是錯誤的。此時利用資料連結機與基地連繫後得到一組新的密碼，這才開得了 12 。欄杆盡頭 13 的資料機能打開 14 的光橋，而 15 的監視器則能使 16 的升降機下降。要到 17 並不困難，但要到 18 可得由光橋上小心的跳了。

盡數摧毀位於 19 的設備之後， 20 的門就開了，而門內的監視器則能打開 21 。進入 22 炸掉左側的電力即可關閉傳送台前的磁波，踏入傳送台就能結束這趟任務。

MISSION Ⅱ

任務很簡單，找到一座位於四樓的電梯並與反抗軍的上校會合。

一樓・二樓

MISSION II
（一樓、二樓）

由傳送台抵達時位於二樓，扳動1的開關打開2，往前可瞧見通道上有不少開關，對於姿身未明的開關最好別去碰觸，有很多是用來啓動隨處可見的砲塔的。

由3步上鐵架搭4的升降機到一樓，再搭5的升降機到平台上，關掉閥門鎖緊6通道口外洩的瓦斯。6的右方有開關可關閉通道內牆上的電源。往東北到盡頭7有裝備箱。

8門內的監視器能關掉9的雷射光，進入9往左側到10啓動開關可打開11。進入11之後先往北到12，這個開關可打開13，左側14有障礙擋住走道，與另一頭20是不相通的。

進入13沒幾步就有很多陷阱，15的終端機有16保險櫃的密碼，櫃中有紅卡。17夾壁中的開關可打開18，內有充能站，而終端機也有一組密碼。電梯門口有道磁波19擋著，而20的門現在已大開了。

繞進20也有一座充能站，旁邊的開關21可打開22，23有道磁波須輸入18房內終端機的密碼才能消除，而另一個開關則能除去電梯口19的磁波。

由24的傳送台到25時，最好先偵測一下這附近的紅外線雷射眼位置，26會有榴彈射出，傳送台C會到達五樓的一處秘室，那兒有補給品和新武器。取得之後循原路回到電梯B再前往二樓。

二樓・三樓

MISSION II
（二樓、三樓）

走出電梯後須留意背後1的牆內會冒出自動武器，還好它們沒有防護層。如果已經引發警報，須找出紅外線雷射眼的所在，引爆它才能再關掉2的雷射光。

閥門3可關閉升降機4後方的瓦斯，進入5之後，前方的傳送台6背後的牆面也會打開。7的監

視器可控制二樓 8 的機器人，而 9 的監視器則能操控同一房間內的機器人，這一個馬力較足，火力也較強。

下來二樓後，往東貼近 10 附近的牆壁搜索，門內有一開關可打開 10 。進入 10 先以較強的火力炸掉三處 11 的裝置，以免遭到污染，最好能由機器人代勞。蹲在 12 的屏風，前利用底端的縫隙放入蜘蛛炸彈，直到將全部的電力設施摧毀爲止，如此可解除 13 輸送帶通道內榴彈射出口的防護層。待射出裝置炸毀之後，跳上輸送帶可直接前往四樓的D…很奇怪是吧？這條輸送帶竟然往上層傳動呢？！

如果由 14 的升降機登上三樓，記得扳下角落 15 的開關以消滅 16 的電源，鑽進 17 啓動開關則能除去 18 的雷射光。經由升降機到二樓再進入 19 ， 20 的開關可關掉 21 的雷射光，跳上 22 的輸送帶後若導致瓦斯管竄出火焰的話， 23 右邊牆上有一觸動式開關可打開 23 ，利用 23 裡頭的閥門可以再逐一的關掉這些火焰。

由 22 一路傳動到 24 時先別往 25 的方向跳下，因為 25 的門須用紅卡才打得開。如果已經跳下的話，也須留意別破壞四周的箱子，否則會跳不回 24 的輸送帶上。再往東傳動到 26 時，首當其衝的是一座砲塔。

輸送帶旁 27 的開關可打開另一頭的 28 ，經由 28 可走出 34 回到輸送帶的另一頭。 31 有部監視器可操作位於三樓一隅 30 裡的機器人，同時， 30 屋內的裝備箱中有紅卡，而資料機則有密碼用來打開 28 。如果 28 的門已經打開，那就別再往密碼盤輸入密碼了，否則會導致 28 的門永久性的關閉。

隔著 33 的雷射光往 32 的觸動式開關射一槍可消除雷射光，之後再由角落的傳送台前往四樓的 E 處。

四樓・五樓

抵達傳送台時轉身打穿角落 1 的箱子找到開關，它可以打開 2 ，轉動 2 的閥門可關掉 3 的火焰。這一路上有不少人和砲塔，繞進 4 的欄杆內啓動開關打開 5 ，屋內牆上的開關會關閉牆上的電源，而監視器則能打開 6 的門。往北經過 7 在 8 的房內有醫療包，若是先前由二樓的輸送帶傳動的話，就是

MISSION II
（四樓、五樓）

落在東邊的D處。

進入 6 由升降機 9 登上五樓，解決正中的砲塔之後，炸掉 10 的鐵網，往下射中開關後可打開秘室 11 ，這兒就是先前由一樓傳送來的地方，如果此刻想回到一、二或三樓的話，這是唯一的途徑。

12 的裝備箱中有黃卡，如果箱子已被轟爛的話也沒關係， 13 的角落裡還有乙只。搭 14 的升降機到四樓後先使用黃卡進入 15 ， 16 的架子上有藍卡，而架子旁的監視器則能打開 17 。進入 19 可取得武器，繞到 20 的架子上也有藍卡，可用來打開 21 。

往北進入 17 ，利用房內的監視器可開啓位於五樓的秘室 18 ，而當由 14 的升降機回到五樓時，這兒又聚集了一大票人。進入 18 要下四樓之前先有個心理準備，這兒不是普通人能來的…但不來又不行呢…

22 有開關可除去 23 的磁波， 23 的監視器則能關掉 24 電梯前的磁波，鑽進電梯就能結束一場惡夢。

MISSION III

這一回的目標是到三樓找到 TGT （ Tube-way Guidance Terminal ）並輸入資料。

一樓・二樓

抵達之後若回頭再進入電梯A可到地下室，角落1的裝備箱裡有補給品。回到一樓打開2的監視器關掉3的雷射光，走出3時須留意右側牆有紅外線雷射眼，炸掉左側的電力才能解決牆上的武器。

解決5的機器人後搭上升降機可拿到6的裝備箱，行走至此路線一分為二，但上了二樓之後又會殊途同歸。若是炸開內牆7的秘道，到盡頭8有風扇，以致步伐有點遲緩。分別打開9兩側的開關可打開秘室 10 ， 10 的開關則另打開 11 ，屋中的終端機有密碼，毀掉屋內的電力則能關閉階梯的電網和 12 砲塔的防護層。

輸入密碼在 13 的密碼盤可取得藍卡，這可打開 14 ，屋中有綠卡可打開 17 ，而終端機則能關掉 15 和 16 的磁波。進入 17 之後如入兇險之境，須得保重。18 門內的開關 19 可除去 20 砲塔的防護層，繞到砲塔後方啟動開關可打開 21 的磁波，21 門內有座醫療站，炸掉旁邊的電力能消除 22 的雷射光。炸開 23 秘道通往 24 ，打開 25 走出門外即到了二樓。

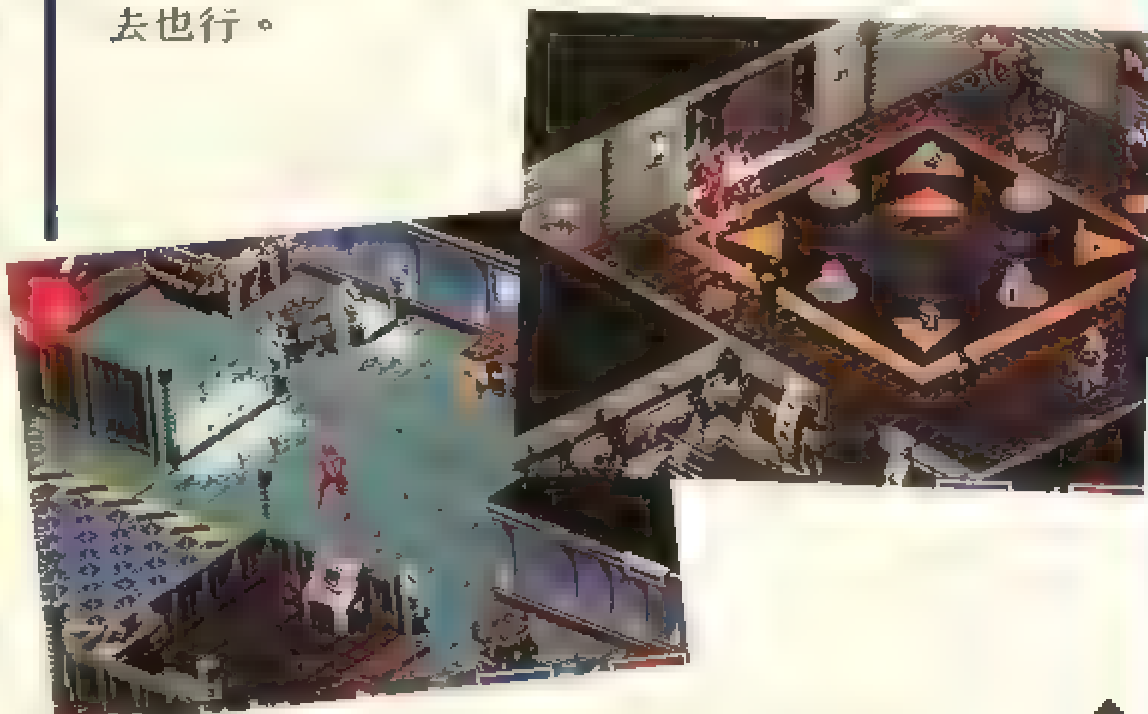
如果不進入7的秘道而往南走，那麼盡頭 26 的開關可打開 27 ，炸掉一屋子的電力才對付得了砲塔。柱子上 28 的開關可關閉 29 的磁波，磁波後的終端機可打開 30 、 31 牆上的三個開關中只有一個可打開 32 的門，另兩個開關會遭來橫禍…究竟是哪一個呢？這可不一定喔…

繞到 33 在桌上找到紅卡，這可以打開 34 的大門，但是先得跑到盡頭 35 破壞電力除去磁波之後才進得了 34 。這偌大的房間內只有一個慘字足以形容…如果小命還在的話，往 36 的箱子跳上台，在堆箱子後方有個開關可打開 37 的光橋直達 38 。打開終端機開啟 39 之後，再由升降機回到光橋上。

進入 39 往北到盡頭有發射器，進入 40 之後，先到 44 屏風後方啟動右側的開關打開 42 的密碼盤，將 41 終端機的密碼輸入 42 可啟動角落 43 的傳送台。萬一觸發警報使傳送台遭磁波困住的話， 44 屏風後方左側的開關可關掉它。

由 43 傳送往 45 可省下路程，一旁的監視器可關掉磁波，打開牆角 46 的開關除去階梯口 47 的雷射光之後，上了階梯就是二樓。不論是由哪條路線，現在可是會合了。

48 門口有堆箱子擋著，屋內的監視器能操作 49 的機器人， 49 的屋角還有個圓盤在地板上。往北若是觸動電眼或地板開關的話， 50 和 51 還會跑出機器人來。利用 52 的終端機除去 53 的雷射光，同時前方地板上也會冒出一座砲塔。 54 地板上的鐵網不很牢靠，最好別走到上頭。扳開 55 的開關使左方的秘室現身，炸掉裡頭的電力可去除 56 的雷射光。或者是打爛 57 的箱子，直接穿過去也行。



58 的角落裡有開關可打開 59 ，進入 59 扳動開關同時除掉 60 和 65 兩處磁波。進入 60 有座充能站，左側的角落 63 有開關可打開 64 ，而 61 的監視器則能打開 62 。回到 62 屋內除了醫療站外還有黃卡，如果不想走遠路的話， 64 屋內的架子上也有黃卡。使用黃卡進入 65 即可經由電梯 B 前往三樓。

三樓

走出電梯瞧見 1 有座加上防護層的砲塔，必須在重重的火力之中快速趕到 2 扳動開關才能破除砲塔的金鐘罩，而開關旁邊的監視器則能打開 3 的門。啟動 4 的開關打開 5 ，進入 5 之後在成堆的箱子後方發現鐵網，炸開之後由 6 穿過秘道進入 7 。

屏風後方 8 的牆上有資料機和開關，而左邊的小几上則有藍卡。資料機內有密碼可打開 9 ，而開關則會使屏風形成一密閉式的斗室，只有透過開關右方的藍色讀卡機才能再打開屏風。所以，若是在未取得藍卡或是警報系統未關閉的情況下，去碰觸這個開關將是非常危險的事。

同時，此地路線也是一分為二，雖然目的地一樣，但過程卻絕不相同。

先看看往北的路線吧… 10 的走道上有成排的發射器，來到 11 時，西面的發射物撞擊東面的開關後會打開 12 ， 12 房內除了綠卡外，監視器還能打開 13 。

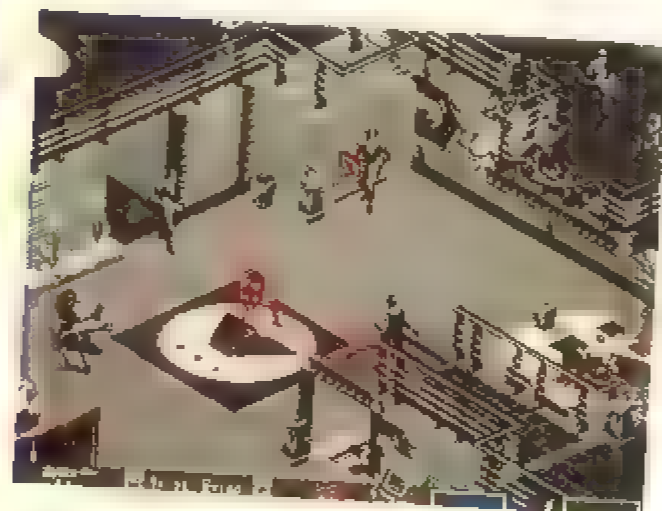
用綠卡進入 14 ， 15 和 16 各有一座砲塔，炸掉 15 後方的電力才能解決砲塔，而電力設施後方的開關則能除掉頂端 19 升降機前的雷射光。 17 的終端機可使 18 的光橋現身，順著呈斜坡形狀的光橋爬上盡頭到達頂端，利用 19 的升降機著地後才進得了控制室。終端機中有密碼可輸入柱子上的密碼盤以打開 20 ， 21 的監視器可關掉雷射光， 22 正是 TGT 系統。

這時候打開資料連結機與上校連繫，之後，上校會設法打開 23 的一道牆，並開啟出口 24 門旁的開關箱。

現在，回過頭再瞧瞧另一條路線…往南進入 9 之後，在 25 找到一個開關打開 26 ， 27 是座充能站，而在充能站右側有個被遮住的開關，它能打開 28 。 28 門口的監視器可關掉 50 的磁波， 50 牆上的資料機有密碼可使 29 的傳送台生效。

由 29 傳送到 30 時可瞧見一屋子的電力設施， 31 的開關可除去 32 的雷射光， 33 的整備箱內有武器，旁邊的終端機有密碼可使 34 的傳送台動作而再傳送回 29 。

踏在 35 門口的地板上即可開門，繞到 36 啟動開關打開 37 ， 37 房內的監視器可打開 38 ， 39 的角落有處地板圓盤。 40 門口的監視器可關閉 16 的砲塔，進入 40 有不少地雷和漂



浮的炸彈，而且牆上也有整排的發射器，還是先偵測紅外線雷射眼並逐一擊破為妙。進入 41 之後，所有的動作皆與另一路線相同。

走出 23 並打開 24 ，立於地點 42 之人身上有藍卡可打開 43 ，短短的一段路可有不少埋伏。44 門邊的開關開的是 45 ， 45 房內的終端機才能打開 44 。 46 的開關能除去 47 的雷射光，49 的電梯口有密碼盤…忘了上校說的密碼啦？沒關係，牆角 48 的資料機也有…

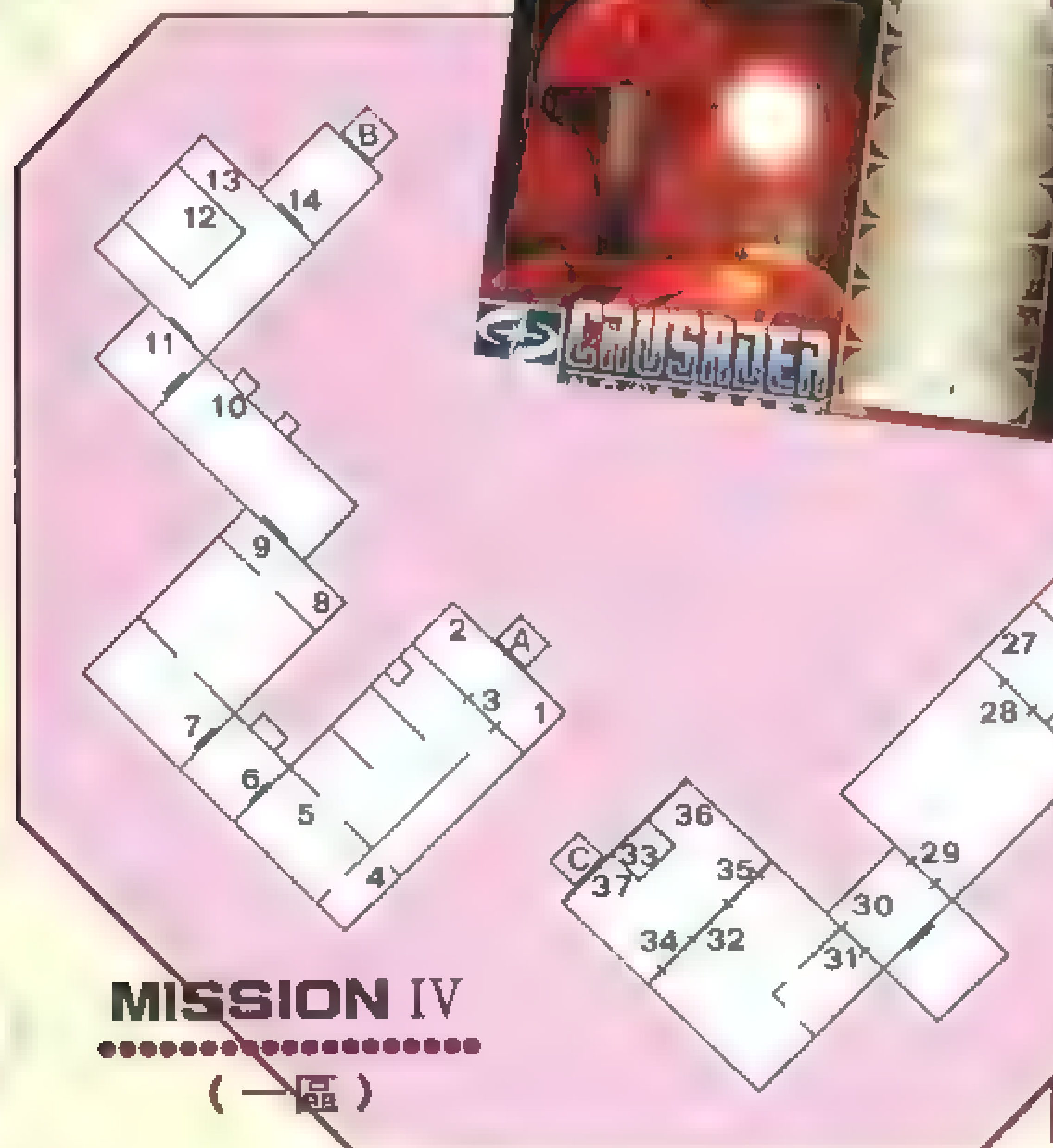
MISSION IV

終於回到基地了，這一趟任務必須找到位於二樓的 NAC (Network Access Terminal)，並從 LMC 安全防禦系統下載反抗軍戰俘的檔案。

一區

1 的開關可打開 2 的開關箱，啓動 2 可除去 3 的雷射光。4 的開關可打開 5 的開關箱，啓動 5 可打開 6 。進入 7 之後殺到 8 的角落由保險櫃中取出藍卡再打開 9 。

9 門後的走道上會出現兩個機器人， 10 還有個地板圓盤，內有紅卡。使用紅卡進入 11 ， 14 的門口有道磁波，打開 12 桌上的終端機可除掉 14 的磁波和 13 牆上警報盒的防護層。經由 14 門內的電梯 B 到達二樓。



MISSION IV

（一區）

走出電梯經過一陣殺伐之後由 15 的升降機上三樓，雖然另一頭的升降機 16 近在咫尺，但這段路程卻充滿危機。由 16 再到二樓後，炸掉 17 的電力解除 18 砲塔的武裝，但 19 會跑出好幾個狠傢伙來。 19 牆上的開關可使 20 的傳送台開始動作並打開 22 ，由 20 傳送到 21 即可進入 22 拿到一把新武器。

啓動開關 23 打開 24 ， 25 的牆上開關可打開 26 ，進入 26 之後，若是觸動警報的話， 27 有開關能關掉 28 的雷射光。 29 有道磁波，只要轟掉 30 的電力設備即可除掉它，而 30 牆上也有開關可以關掉 31 的磁波。

32 有個開關被箱子擋住，啓動它可暫時性的使 33 的磁波消除，掌握時機炸掉 33 裡頭的電力即可導致 34 和 35 的兩處雷射光間歇性的消除。越過雷射光到 36 啓動開關打開 37 的開關盒，電梯 C 可到達二樓南區。

二區

電梯旁的開關 1 可關掉 2 牆上的電源， 3 的桌上有藍卡， 4 和 5 的走道間有兩處自動武器。用紅卡進入 5 之後，按下 6 的開關除去 7 的磁波，破壞 7 的電力即可除去 8 的兩道雷射光，但地上埋有地雷。 9 的磁波後方有假的電力設備，它會現出機器人的原形。

由 10 升上三樓， 11 也有一整排電力設備。進入 12 時可得小心了，雖然必須破壞東邊的兩處電力才能轟掉西面牆兩處牆角的自動武器，而且還得炸開一堆箱子才進得了 13 ，但因 13 屋內有座醫療站，要是火力過猛的話，很容易隔著牆將醫療站給轟爛了。跨進 13 之後，門會再度關上，這時基地的上校會傳來一組密碼，將它輸入 14 的密碼盤即可再度打開 13 。

MISSION IV
（二區）

MISSION IV
（三區）

進入 15 利用 16 的光橋到 17，要是掉入二樓的話可經由升降機再回到光橋上。炸掉 18 的電力即可除去 17 的雷射光，進入 19 時先偵察一下紅外線雷射眼的位置並除掉它，否則一旦觸動警報的話， 21 的地板會佈滿電網，而 20 的電力設備則會出現防護性的雷射光。萬一成了事實，只要朝 22 的觸動式開關射一槍即可關掉 20 雷射光，繼而將 20 的電力破壞即可除去地板的電網。

22 牆邊還有一個開關可啓動 23 的光橋，到 24 啓動開關可關掉二樓 25 、 26 和 27 三處磁波。 28 是座醫療站，對面 29 的箱子底下有黃卡，它適用於 30 牆角的保險櫃。 31 的開關被箱子擋住，它可以開啓 32 的開關箱。電梯 D 可以前往二樓北區，但要進電梯前須留意門口的地板開關，它會觸動來自西牆的暗器。

三區

電梯旁 1 的兩個開關可關掉 2 和 3 牆上的電源，4 有一座充能站。搭 5 的升降機到一樓，這兒幾處牆面的電源全由電力設備所供應，只要破壞電力即可解除。開關 6 可除去 7 的磁波，但會反覆的變換磁波的位置。

再搭 8 的升降機上二樓，開關 9 可關掉 10 牆上的電源，而 10 左側的開關則能變換 11 輸送帶的傳動方向。炸掉 12 的電力能去除一樓 13 階梯口的雷射光。 12 右方的終端機有密碼可用來打開

14 的地板圓盤以取得黃卡，但 14 前方的地板有開關會使北牆射出暗器。

由 13 爬上二樓到 15 時，用黃卡可消除 15 的雷射光，但牆邊有電眼須留意防範，它會導致 16 的地面升起砲塔並佈滿電網。所幸有兩扇 17 的門是相通的，正好可以避開地板上的電網。 18 的監視器能操控位於一樓 19 的砲塔，藉由它可以先解決一些人。要進入 20 之前也須留意西牆上有個發射器。

搭 21 的升降機到一樓， 25 的開關能打開 26 的開關箱，啓動 26 可打開 27 的秘道，另一端的 28 有開關可打開，但是到了 28 時會出現 29 磁波擋住來時路。另一個方法是由 22 進入，只要破壞 23 的電力， 24 就會開啓。不管是由 24 或 28 進入， 30 的閥門可關掉 31 的火焰，到 28 附近時若觸動警報也會出現電網。

再搭 32 升降機上二樓之後，先南跳過一條裂縫， 33 有開關能打開 34 的開關箱並使 35 傳送台開始動作。由 35 傳送到 36 時，旁邊有開關能關掉眼前的磁波， 37 有座醫療站。現在可以由 38 到一樓再由 39 上二樓，或由 36 傳送台左側的瓦斯管鑽進 41 會比較省事。由 40 也可以跳上另一端的瓦斯管，角落 42 則有充能站， 43 的箱子底下有地板圓盤。

回到 35 之後，啓動 34 打開 44 ，一進入就觸動警報致 46 的地板上出現一大片電網。牆角有開關可打開 45 ，設法炸毀 45 的電力即可關閉電網。站在 47 朝 48 的開關射一槍關閉 47 的雷射光，進入 49 後， 50 的開關可打開 51 ，打開 52 的光橋到 53 ，再啓動開關打開 54 的光橋，這兒有部監視器可打開 55 的門。

在跨過 56 光橋之前，別漏掉牆角 57 還有個保險櫃， 58 的欄杆上有紅外線雷射眼，它會使 59 的監視器被雷射光所包圍，唯有破壞雷射眼才能除掉它。打開 59 的監視器就能獲取反抗軍戰俘的資料，與基地連線之後會打開 62 和 63 兩道門。

跨過 60 的光橋進入 62 之前，在 61 牆邊也有保險櫃。進入 62 先啓動 64 的開關消除電梯口 65 的雷射光，而 66 桌上的藍卡則正是出口之鑰。

MISSION Ⅴ

既然得知戰俘的資料，那勢必得展開拯救行動了。資料顯示，兩位戰俘被關在四樓的牢房。

一樓

跨過 1 的雷射光，左側 2 和 3 的警報分別爲右側 4 和 5 的電力所保護。 6 的地上有兩塊圓形的地板開關，隨便放置任何物品於其中一塊上頭，再踩上另一塊時即可打開 7 的門。

8 的架子上有紅卡可打開 9 ，房內的終端機有密碼可打開 10 ，而桌上的綠卡則能打開下方的 11 ， 11 屋內有兩具自動武器和電力設備，知道怎麼做吧？進入 12 由終端機獲取密碼打開 13 的保險櫃得到黃卡，用黃卡進入 14 再由 15 的終端機得到密碼以打開 16 的保險櫃。

17 有座醫療站，進入 10 在西邊牆上也有自動武器，電力設施就在左側的角落裡。扳動 18 的開關除去 19 的雷射光， 20 屋內的保險櫃中有綠

MISSION Ⅴ
（一樓）

卡，而密碼就在旁邊的終端機內。 22 的箱子後面有道門，門內北面牆上有開關可打開 23 ，破壞 23 裡頭的電力可除去 31 牆上自動武器的防護層。 23 門旁有個密碼盒可打開地板上的圓盤，內有武器，但好像沒有密碼不是？沒關係，只要打開身上的DATA PICK就能解開密碼，這個秘密武器非必要不要輕易使用，否則在緊要關頭就沒得用了。

使用綠卡進入 24 之後先炸毀 25 的電力以消除 27 門前地板上的電網， 26 的資料機有密碼可輸入 27 門旁的密碼盒以關掉磁波。 28 的箱子後方有一開關可打開 29 的密室，內有裝備箱。

進入 27 扳動 30 的開關打開 31 的磁波，到 32 時，門內會出來一個人，這人身上有黃卡可再打開 32 。 32 屋內的桌上有綠卡可打開 44 ，而 33 左方的終端機則能除去 33 傳送台的磁波，右方的終端機能使傳送台生效，但先不要使傳送台發生效用，瞧見角落有堆箱子嗎？在箱子後方還有個開關能打開傳送台北面的牆壁，使得跨過傳送台能夠進入 34 ，而 34 也有個傳送台，它也被一堆箱子壓住。

由 34 傳送到 35 之後，利用 36 的監視器可操控位於另一塊區域 37 的機器人。回到 34 後，打開 33 右方的終端機使傳送台生效，再由 33 傳送到 38 。 38 旁邊有開關打開密室 39 ，內有藍卡可打開 40 的保險櫃。另一頭 41 的裝備箱中也有藍卡，而炸毀 42 的電力才能收拾 43 的砲塔。

回到 33 再進入 44 ， 45 的入口有道磁波，雖然有地板開關可除去它，但地上也會冒出火焰來，相當危險。搭 46 的升降機到平台上打開光橋，再往 47 啟動開關打開底下 48 的門。

48 屋內有兩部監視器， 49 的監視器可打開 50 的磁波，而 51 則能關掉位於二樓 44 的磁波。走出 52 進入 50 之後得快速躲到 53 的角落以避開來自 55 的火力， 53 的牆角有開關可打開窗子，但須留意 54 牆上會射出暗器，隔著窗炸毀 54 的電力才能解除 55 自動武器的防護層。 55的終端機有密碼可打開 56 的電梯門，由B的電梯可上二樓。

二樓

上了二樓須先瞭解一下狀況， 2 和 4 是個分界點，兩條路線各自獨立並不相連，雖然都可到達四樓，但過程並無相關，也就是說，在這兒只能選擇單一路線進行。

1 的終端機可關掉 2 的雷射光，但時間很短，一旦跨進 2 就出不來了。 3 的地板開關可打開 4 ，但得拿件東西壓住它。進入 4 打開 5 右邊的終端機可打開 6 ， 6 的屋內可拿到黃卡，而北面牆上的三個開關則能操控 15 右方的砲塔。

5 左邊的終端機先不要開， 7 左邊的開關可改變輸送帶的傳動方向，而 8 和 9 都有雷射光的開關

和砲塔，唯 10 的雷射光開關是在 11 的門邊，由外頭是夠不著的。初始狀態是 8 、 9 和 10 都沒有雷射光擋著，只有 7 有道雷射光，而 5 左邊的終端機則能控制全數的雷射光。因此正確的方法是，只要扳動 7 右邊的開關除去 7 的雷射光後，快速的順著輸送帶翻滾進入 10 ，要是稍有延遲，等到 10 的雷射光出現的話，那就神仙也飛不過了。

進了 10 在架子上也有黃卡可打開 11 ，炸毀 12 的電力除去 13 裝置的防護層，到 13 扳動開關可消除 14 地板上的電網。由電梯 C 可抵達三樓，但這一去可是回不來的。

如果選擇進入 2 ，那麼 15 的牆邊底下有綠卡，而對面一位仁兄身上也有綠卡。用綠卡打開 16 的窗子，隔窗往 17 的三角反射器開火，子彈若反射至 18 的開關就能除去 19 的磁波。

20 有個綠色讀卡機，但方才的綠卡並不適用，這時若再動用 DATA PICK 則能打開電梯 I ，由此可回到一樓。

一樓

原來適用的綠卡是躲在 57 ， 58 的開關能打開 59 ，不過好像沒什麼新鮮事是吧？那就上二樓吧。

二樓

進入 21 時可別猛開火，要是將 22 的醫療站和 23 的充能站砸爛的話可就冤了。 24 的終端機有密碼可打開 25 ，到 27 往 26 的開關射一槍可除去 27 的雷射光。經由 28 進入 29 後，全數毀掉 31 的電力能消除 30 的一道磁波，由 30 的傳送台可抵達 32 。

33 的仁兄身上有黃卡，小心繞到 34 扳下開關可關掉 35 四周的電源，用黃卡打開保險櫃得到 DATA PICK ，這可用來解開 36 的密碼使傳送台生效，由此可回到 28 門邊的 37 傳送台。

進入 39 ， 40 有開關能解除 38 自動武器的防護層，而監視器則能操控 41 的機器人。 42 的終端機有密碼可打開 43 。進入 44 之後若是雷射光出現而擋住後路，先別心急，待一會兒基地的上校有法子能打開 45 ，內有黃卡能關掉 44 的雷射光。 46 門內有補給品和紅卡，這似乎是派不上用場。

進入 43 之後，留意 47 的東邊和南邊有紅外線雷射眼，它們會導致雷射光出現，可以先毀掉它們。萬一雷射光已出現的話，往 48 到 49 啓動開關可關掉 47 南向的雷射光。最好用最快的速度進入50 ，如此才可避免 47 旁邊的箱子遭流彈損毀。由 47 旁邊的箱子逐層跳上 47 頂端，若能射中 51 的開關則 49 上方的光橋就會出現， 51 有個裝備，如果再跳往 52 則還有兩個裝備箱。

53 的砲塔有防護層，須炸掉 54 的電力才能解除。 54 的角落有開關能關掉 55 上方的雷射光。由 55 的升降機到上層時先別動，這附近有雷射眼會觸使北面牆上的發射器開始射擊。

56 的終端機可打開 57 的光橋，但出現時間很短，要是掉入底層可不好受，因爲三面牆上都有爲數衆多的發射器。 58 的終端機則能打開往 59 的光橋，它出現的時間更短。也可以由 60 先炸毀對岸的電力以除去電梯右邊的觸動式開關防護層，如此當由 60 到底層再利用 61 的開關由 62 升上去後，才能往觸動式開關射擊以關掉升降機前方的雷射光。 63 有終端機能打開電梯 D ，由此可到達三樓。

三樓

若是由電梯 C 到達，則走出電梯後就再也打不開了。利用 1 前方的箱子跳上瓦斯管再跳往 2 有裝備箱。搭 3 的升降機上去由 E 的傳送台可快速前往四樓。

如果是由電梯 D 抵達的話，則扳動開關 4 即可除去 5 的雷射光。 6 的雷射光沒有開關，但靠近它時就會消失。往 7 時除了看得見的炸彈之外，左側

MISSION V
（三樓）

牆上也有隱藏的發射器。用個東西壓住 8 的地板開關打開 9 ，內有終端機可使 F 的傳送台開始動作，經由 F 能到達四樓電梯 G 旁邊的傳送台。

10 房內的保險櫃 11 有醫療包，盡頭 12 還有座電梯可上四樓 G 。

四樓

走出 G 電梯避開 2 的電網到 1 扳下開關才能除去它， 3 的上方有部監視器能控制 E 傳送台前的機器人，若是由三樓的 E 傳送來此的話，現在就站在機器人身旁。利用機器人射擊 5 的兩個觸動式開關使 6 的光橋出現並關掉牆壁上的電源，之後由 3 跨過光橋到 E 的傳送台。

4 的鐵網別砸爛了，否則會很累。啟動傳送台後方的開關讓 7 的箱子沿著輸送帶移動到 8 的欄杆為止，跳上箱子跨過欄杆到 9 取得紅卡，這兒還有個開關能打開下層 10 的讀卡機，使用紅卡在 10 可使 11 的升降機下降，上去 13 打開監視器可除去入口附近 14 的雷射光。如果沒有拿到紅卡，也可以利用 12 的升降機升上後扳動位於高處的開關使 11 降下。之後啟動 15 的開關由 16 的升降機再回到輸送帶前。

跨進 14 之後，眼前有兩道鴻溝，鐵網破壞之後若跳入 17 則能通往三樓的 H 。 18 有兩座砲塔，通過 19 的雷射光之後， 20 的終端機並未連線，目前無法使用。炸掉 21 的箱子可發現開關，這能打開密室 22 ，啟動室內的監視器才能使 20 的終端機連線，內有密碼可打開 23 。

24 的箱子後方也有開關，室內 25 有部充能站， 26 則有兩個地板圓盤，其中之一用 DATA PICK 破解之後得到藍卡。 27 門內的雷射光 28 無法關掉，炸掉 29 的箱子可使用藍卡進入秘道，盡頭 30 有兩個裝備箱。 31 旁邊的仁兄身上也有藍卡，而終端機內則有密碼可打開 32 。

扳動 33 的開關可消除 34 走道上的電網，若是搭 35 的升降機到下層， 36 角落有部醫療站。射中 37 牆上的開關打開密室 38 ，炸毀 38 的電力除去 39 自動武器的防護層。 40 的雷射光可由 42 的開關除去，但先得破壞 41 牆上的雷射眼，否則來回跑好幾趟。

進入 40 之後快速往左扳下 43 的開關打開右邊的 44 ，要進入 44 速度得快。 44 裡的地板圓盤內有紅卡，而監視器則能消除 46 牆角自動武器的防護層。使用紅卡能開 45 ，若使用 DATA PICK 解開一旁的密碼鎖則能使門口的傳送台生效，如果 DATA PICK 用得太兇的話，現在可就沒轍了。

由 46 的傳送台到達 47 ，這兒的監視器可消除位於 51 的自動武器防護層

。炸開 48 的秘道到49 ，再使用 DATA PICK 解開密碼讓傳送台生效，由此可傳送到 50 好殺他個措手不及。若是由45 進入，則 51 牆底的箱子後方有一觸動式開關能打開 45 門口的光橋，如此才不致掉入地洞。

進入 52 也有一自動武器，到 53 時即可瞧見底層牢房中的反抗軍戰俘，啓動開關打開 54 和 55 兩間牢房，這時基地的上校會設法使底層 56 的傳送台發生作用，待兩位戰俘離開後， 57 的門也就開了。

跨入 57 先按下開關關上 52 以阻斷追兵，由 58 的升降機到底層後先轟爛 59 的電力再解決 60 的砲塔，打開 61 的磁波後由 62 傳送到 63 。動身之前先瞧瞧 63 附近的雷射眼…而 64 的電梯正是出口所在。

MISSION Ⅵ

這一趟任務是到六樓找到 Ore Separator ，並將所攜帶的 FusionPac 放置在輸送帶以破壞之。唯須注意，任務完成後必須在倒數限時之內離開。

一樓・二樓

從電梯到 1 的門雖然路程很短，但會遭遇到頗多干擾。 2 的地上有不少地雷，而且四周都有反射器，在此最好將身子壓低，因爲流彈會在反射器之間流竄。 3 的牆上有隱藏的發射器，往東可由 4 的升降機到二樓。

這時會有基地傳來的忠告，最好別冒險往左進入 5 ，因爲那兒有很嚴重的污染源。如果不信邪硬要進入的話， 6 的牆上有開關可消除 7 的雷射光，角落 8 有座醫療站，由升降機 9 上去 10 也是到二樓。

若是踏進 11 ，四周立時被雷射光削住，只要射中 12 牆上的觸動式開關即可解除。往 13 步下階梯時，中間會升起一座砲塔， 14 的桌上則有黃卡。用黃卡打開 15 ，內有終端機可除去一旁的磁波，桌上有武器和彈藥，但也有兩部僞裝的機器人。

往 16 的開關射一槍除去 17 的雷射光後直奔 18 ，屋內有座砲塔，在這兒可以直接由電梯 B 上二樓，或者由 19 的升降機也行，但在啓動升降機之前得知道一點，此升降機於啓動開關下降後，開關會短路而故障，那就升不上去了。有個方法是，讓升降機於下降時不要碰到地面，如此即可使它立即回升。所以正確的方法是，先在升降機的下方隨意放置一項物品，之後再啓動開關，待升降機下降至頂到物品的瞬間馬上跳至升降機上頭，如此才能上得了鐵架。上去後 20 會冒出一自動武器，炸開角落的一堆木桶使傳送台現身，由此可往三樓的傳送台 C 處。

二樓・三樓

抵達 C 之後也得炸開一堆木桶才走得出，角落的整備箱內有武器。小心地跳上 6 的瓦斯管到 7 ，由輸送帶可直接通往地雷區的 D 處。

若是搭電梯的話，那麼欄杆外的 1 有綠卡，啓動 2 的開關除去 3 的雷射光。 4 的位置有座加了防護層的砲塔，須先炸毀南面的電力才解決得了。 5 的監視器無法運作，還是用綠卡進入 8 吧！

進入 8 之後也是危機重重，多留意一下四周的監視鏡才是。左方的盡頭 9 有裝備，但 10 藏有很兇悍的發射器。右方 11 的終端機有密碼可開 12 。清除 13 的箱子到

架上取得紅卡打開 14 ，但 14 門口的左側會打開一傳送台冒出人來。

進入 14 之前先偵測一下雷射眼的位置，否則會驚動機器人。

（二樓、三樓）

搭 15 的升降機到三樓時，有部監視器是僞裝的…基地傳來的訊息是，炸掉地上的鐵網往下跳，沒錯！這一跳就可到達目的地。

地雷區

（地雷區）

著地後置身在 E 處…很奇怪是吧？任務說明目標不是在六樓嗎？但依地理環境觀之，此地應是在二樓之下，總不致越跳越往高處吧 ?!

往前跳上 1 的瓦斯管啓動開關打開 2 ，進入 2 利用 3 的監視器再打開 4 ，西邊的 5 有座充能站，別轟爛了。充能站右邊牆上有開關能關掉 6 的地板地網，但 7 有座砲塔。鑽進 6 到盡頭 8 有兩具自動武器，同時，監視器可以打開暗牆 9 。

10 原本是沒有雷射光的，但只要一越過 10 ，雷射光就會出現。來到 11 會因觸動警報系統而致 12 牆上出現一開關，它可以除去 10 的雷射光。

13 門內的牆角 14 有黃卡，可用來關閉 15 的雷射光。 16 有一整排地雷，而地雷北方還有砲塔。踩上 17 的地板可打開一密室，但最好別站著，因爲密室內有發射器。跨進 15 還有一路的陷阱，由 18 搭升降機上去後，牆上 19 的開關可打開 20 的光橋，但最好先扳下底層 22 的開關以關閉 20 牆上的電源。

21 門前有開關可打開逃生之門，而輸送帶終端 23 正是 Ore Separator ，只要將 FusionPac 擺在輸送帶上，讓它緩緩移動而掉入 23 即可完成任務。但是，先別這麼做，一旦做了之後就只剩下逃命的時間了。

跳過輸送帶到 24 有個開關，它可以打開底層 22 左邊的販賣機。繞到 25 有座醫療站，踩上旁邊 26 的地板可打開一密室，內有傳送台。不遠處的 29 由此是打不開的，它只有在由三樓的輸送帶傳動到 D 時才會打開，而且由輸送帶抵達的話，踩上 26 的地板將不會有密室出現，而是會觸動 30 的發射器。

經由 26 密室內的傳送台到達 F ， 27 是處令人發狂的彈藥庫，凡是用過或沒用過的槍彈和物品，這兒全都有了。再進入 28 才會明瞭，原來此乃遊戲製作者的一個小玩笑…就當 27 的彈藥是聖誕禮物好了。

回到輸送帶後還是先別動它，進入 21 先清除逃生路上的障礙俾不致亂了方寸，反正又沒有程序上的限制。在搭 31 的升降機到底層之前，先解決部份底層的自動武器和監視鏡，一路到 32 的架上

取得藍卡，啓動 33 的開關使 34 的開關出現，它可以除去 35 的雷射光。跨過 36 因觸動雷射眼導致雷射光出現，北面的箱子後方有開關能消除它，但同時也會啓動 37 的發射器。

使用藍卡進入 38 再由 39 升降機到上層，這兒因鐵架有點落差，必須用跳的。 40 的地板開關可打開 41 的門，而 40 牆上的開關則能除去 41 門前的雷射光，之後由鐵架跳到 41 門前的升降機即可進入 41 ，眼前的電梯正是太平門…嗯…是安全門…

現在再回頭到 23 前的輸送帶，跳上輸送帶快速放下FusionPac之後再快速跳離開輸送帶，稍一不愼，很容易連人也滾下去的…接著再快跑往出口，這不是輕鬆多了嗎？

MISSION Ⅵ

潛入敵營在北方的作戰部門找到 MFH ，並且在再生系統造成污染之前推毀它。

七樓

搭 1 升降機到底層，這時若觸動警報系統，西面的密室 B 就會打開並跑出人來。進入 B 在 2 的桌上有黃卡， 3 是充能站，跨入 4 之前得留意牆沿的雷射眼，它會導致自動武器的突擊。

利用 5 的監視器即可打開 7 而不須用黃卡，這是爲了預防萬一 B 的密室沒打開而設的。 8 有監視鏡會開動機器人，同時也有電力裝置能解除監視鏡的防護層。進入 9 之後得小心牆角 10 的自動機槍，破壞 13 的電力才解決得了 11 桌子當中的砲塔。 14 的門打開後還有一道磁波，必須使用 12 牆角的紅卡插入 13 的讀卡機打開 10 的密室，啓動裡頭的開關才能除去 14 的磁波。

14 門內有個開關能除去 15 機器人之前的磁波，而 16 牆上的密碼盤須借助 11 桌上的終端機，但獲得的訊息是得自己猜出謎底。要是嫌煩的話，直接用 DATA PICK 打開就是了。利用 16 門後的監視器即可控制 15 的機器人。

11 桌上有黃卡可打開 19 ，但一進入 17 時，身後即會出現雷射光，而地板上也會有電網，更可怕的是 17 的地板會開始移開，避免掉入地洞的方法是往 18 的觸動開關射一槍，擊中後就能除去雷射光和電網再立即退回。這時 18 有個開關箱也開了，它可以使 17 的地板再闔上。

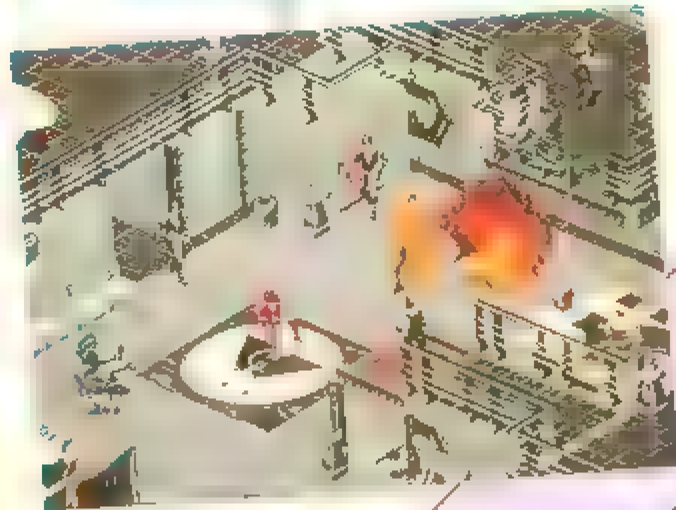
因此，正確的安全方法應該是先湊近 17 欄杆左邊的讀卡機，用黃卡打開 19 之後再快跑過 17 的地板。進入 19 之後，左方有座電梯可到達 C ， 20 是座充能站， 21 則是醫療站。若是觸動警報則電梯門會闔上一道磁波， 22 的開關能除去它， 23 房內還有整備箱。

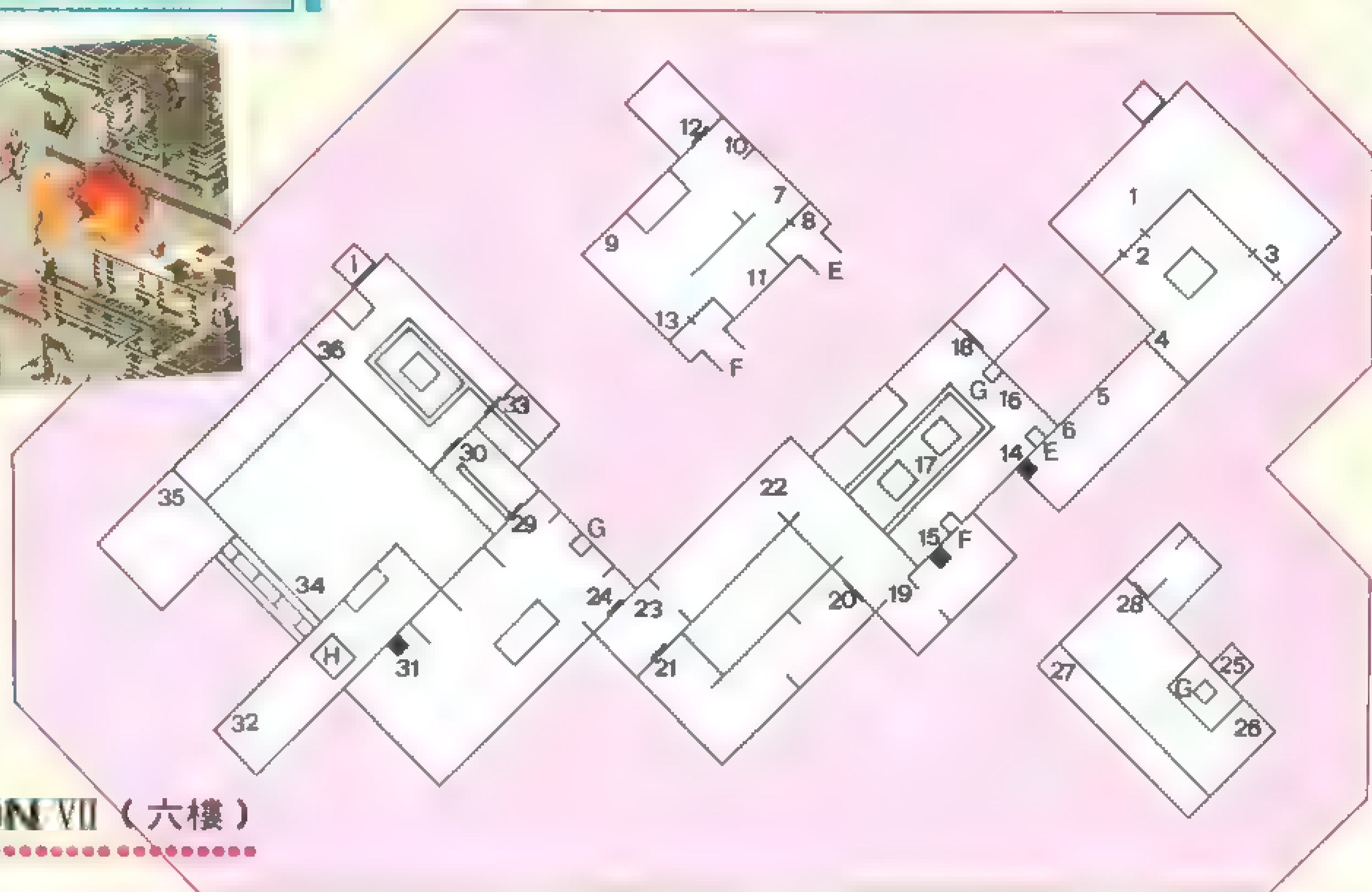
要跨入 24 前先設法除去左牆的監視鏡，否則北面牆的發射器會教人吃不消。由 25 的升降機到底層時先炸掉 26 的電力才能對付 27 的砲塔。

28 的密室還藏有機器人，由 29 保險櫃中取得紅卡再進入 30 。 31 牆上有發射器，它射出的流彈會在走道上的反射器之間游移，而 32 的兩間廁所內也藏著人。

進入 33 之後，由 35 門內跑出一機器人，它會循著軌道在屋內來回移動，破壞 34 的電力才能解除它的防護層。搭 36 的升降機到上層後，經由電梯 D 到六樓。

MISSION Ⅶ（七樓）





MISSION Ⅶ（六樓）

六樓

走出電梯即面臨一場激戰，拿了1桌上的藍卡之後由2或3的雷射光底下翻滾進去，4的牆角有開關能消除磁波，但橫著一排漂浮的炸彈，5的牆上也有發射器。

用藍卡插入6的讀卡機能打開秘道E，進入之後射中7的觸動開關即可消除8的雷射光，9有開關能打開10的開關箱，它可以打開12，但得先炸毀11的電力才能消除12門口的磁波。一跨進12門旁會有火焰噴出，屋內除了整備箱也有開門可關掉火焰。9的旁邊有觸動開關能除去13的雷射光，由F可走出秘道的另一端。

若是由14或15的升降機到上層，16有開關能開動17軌道上的數根光柱，它可以擋住軌道上的機器人，利用這些光柱可避免機器人太過於接近或難以瞄準的困擾。18門旁有觸動開關可開門，屋內也有整備箱。

跨入19時，20門內會滾出數個桶子，進入20經過21或繞經22都可通往23，但是22的走道陷阱和危險性頗爲驚人。23有開關能打開24，進入24後，右方的傳送台可抵達G處。到達後一離開傳送台，背後25就會跑出機器人，26是座醫療站，而27則有充能站，28門後也有整備箱。之後再由傳送台傳送回18門旁的傳送台。

29門內的軌道上有機器人，30右邊牆上的開關能打開30，但門旁的觸動開關最好別碰，它會開啓牆上的電源和地板上的電網。因此，當置身29門口往內射擊時，留意子彈別去射中它。

打開29之前若先由31的升降機到上層還有驚喜。H的鐵網若遭破壞，由此可掉落在五樓，先避開它往盡頭32啓動監視器，這可以打開33並操控裡頭的機器人。經過H時西牆的輸送帶34就會出現，跳上輸送帶往西跳入底層後，35的大堆箱子後方有一秘道，由此可通往36，接著由電梯I到五樓。

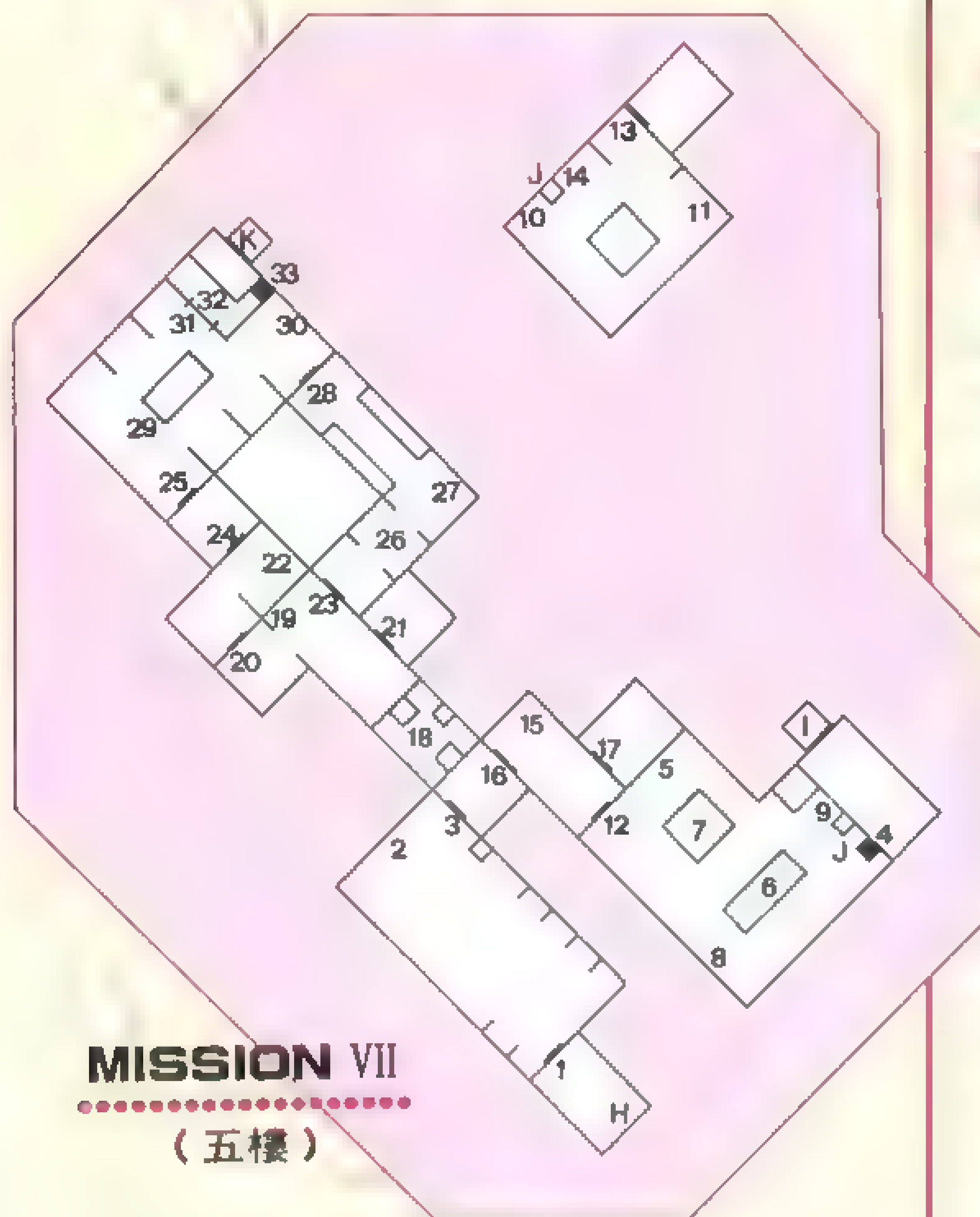
五樓

若是由H掉落的話，炸開1的鐵網走出密室，2的開關被箱子圍住，它可以打開3。進入3之後往西到18，16的門由此是開不了的，它是另一條路線的通道。

如果是搭電梯I抵達，由升降機4到下層，5的右邊桌上有紅卡，而炸掉5的電力可消除6的磁波，破壞6的裝置則能解除7的防護層。炸掉8的電力除去7四周的磁波後才能摧毀7的裝置。

使用紅卡在9的讀卡機可使傳送台動作，由此傳送到J，10有座充能站，而11的監視器則能開啓12的秘道，要進13之前，小心門前的地板會觸開門旁的發射器。14有開關可使傳送台啓動而傳送回來時地。

12盡頭15的牆上有兩個開關，左邊的開關



MISSION VII

（五樓）

能打開 16 ，但隨即又會關上，開啓的時間不足以即時進入。 15 右邊的開關能打開 17 ，而門後的監視器才能眞正的打開 16 。

18 的東西向都有一道磁波，當磁波消失時若踩上兩邊的地板則會使磁波再出現。只要站在地皮開關上頭，再朝 16 門旁的觸動開關射一槍即可再消除磁波而走出 18 。唯須留意兩塊地板開關之間的地上會冒出自動武器來。

19 有座充能站，走到 20 門前門會自動打開，但馬上會觸動警報而使 21 跑出機器人，這時可快速殺進 22 打開監視器以取得 23 門口砲塔的控制權，讓砲塔去對付外頭的機器人。在 20 門內監視鏡的下方可找到綠卡，用它進入 23 ， 26 地上有地雷， 27 是座醫療站，由 27 到 28 途中有機器人和電源，這條路比較危險。其實在 24 的箱子後方可找到秘道通往 25 。

不論是由 25 或 28 進入，所面臨的是爲數衆多的電力設備和污染源。 29 的終端機能開啓 30 的開關箱，它可以打開位於上層 K 的電梯門， 31 左右兩個開關可關閉 31 的雷射光和 32 牆上的電源，而 32 的開關則能使 33 的升降機降下。進入電梯之後，同僚傳來誤中陷阱的訊息，這次任務恐將無法達成，那就依照基地所給的資訊跳出生路吧！

四樓

一陣混亂之後走出電梯 K ，由 1 升降機到電梯間頂端， 2 有綠卡，利用 3 的兩個開關使對面的升降機 5 升上來並啓開 4 的光橋，光橋出現的時間有限，須快速跑過對岸。 6 有藍卡並有開關可開啓 7 的光橋，唯觸發警報的話，北面牆會冒出多具發射器。 8 的地板會引發報聲大作，爲避免上下來回關掉警報的麻煩，可以先用物品壓住 8 的地板再關掉警報，如此方能一勞永逸。

綠卡可打開 9 ，屋內 10 有座醫療站，但一進入 9 之後， 11 也會開啓，而 9 的門口則冒出一座砲塔。用藍卡進入 12 ， 13 牆上的開關可關掉 14 周圍地上的電網， 14 的軌道上也有機器人繞行。 15 門內的開關打開 16 ， 17 的開關則能打開 18 。 18 到 19 之間有不少障礙，包括三具砲塔，得先炸毀 19 門旁的電力才能解決它們。

進入 19 並跨過 20 之後， 20 會立即出現雷射光擋住後路。瞧見 21 傳送台上的東西沒有？記得先將它拿開。 22 的地板是否似曾相識呢？沒錯，正是相同的陷阱，要是誤觸地板的話，快射向

MISSION VII

（四樓）

23 的觸動開關以關閉雷射光和地板電網，接著 24 的開關箱可使 22 的地板再闔上。在這兒並無電梯所需的黃卡，必須由 25 爬上階梯到 26 ，啟動牆角開關使傳送台運作而傳送往 L 處。

抵達後穿過 27 前方漂浮的炸彈由 28 搭升降機到上層，殺進牆 29 由保險櫃中取得黃卡之後由 30 的欄杆缺口跳落底層即可。這時候可以聽到 31 和 32 傳來機器人隆隆的腳步聲，若是由 28 下來的話，可能剛好撞個正著。如果不想與之纏鬥的話，趕緊扳下 33 牆上的開關使傳送台運作而傳送回另一邊的 L，也就是 21 的傳送台…明白了吧？先前若不拿開那玩意兒，現在正好被炸個粉碎。

接著當然是先用黃卡打開電梯門，再快速通過 22 的地板進入電梯回到基地囉！

MISSION VII

到四樓找到安全防禦系統的動力，在 WEC 的運輸船隊登陸月球基地之前摧毀它。

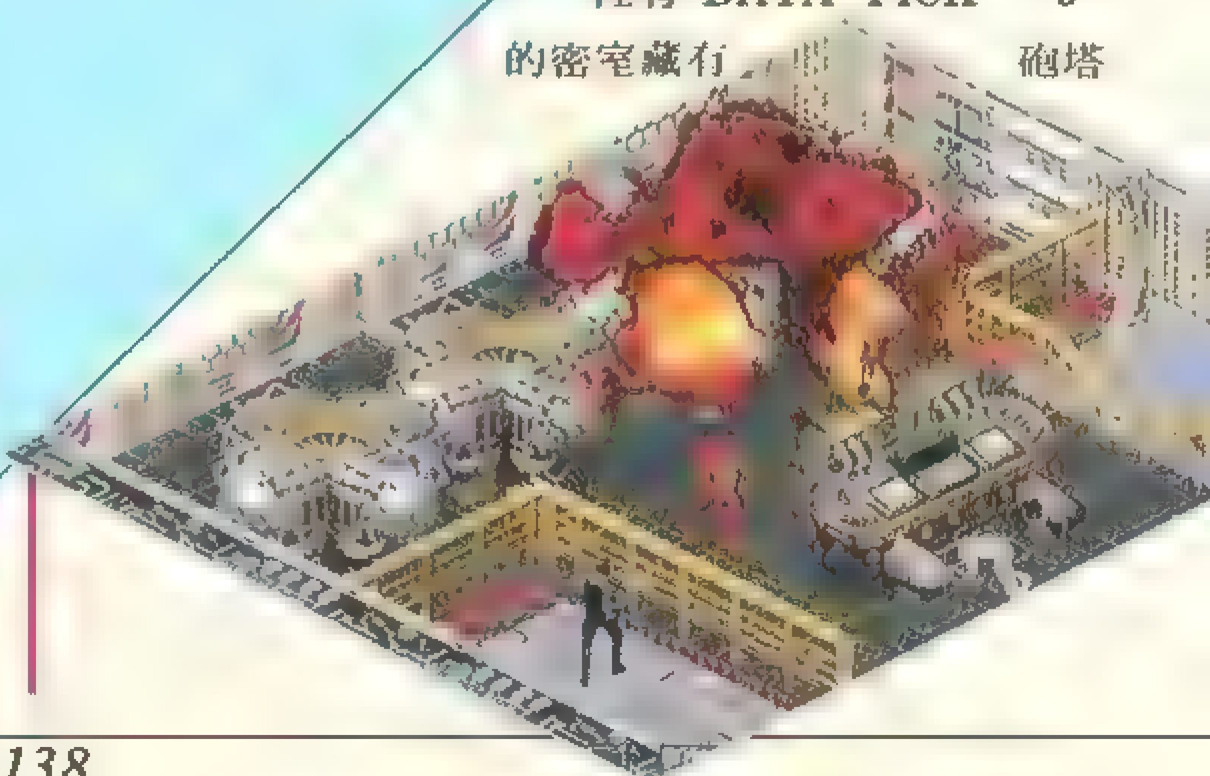
七樓・六樓

牆角 1 有個地板圓盤，2 的鐵網炸毀之後別掉下去。3 的牆角有開關被牆擋住，它可以打開 4，除了有裝備箱，利用房內的監視器還可以操控機器人。

啟動 5 的開關打開 6，進入 7 之後先轟掉左右門邊的監視鏡，否則會引來位於 11 的三個機器人。8 的保險櫃裡有 DATA PICK，9 的密室藏有砲塔

MISSION VIII

（七樓、六樓）



，10 桌上和 11 的地板都有藍卡，它可以關掉 14 的雷射光。另一頭 12 的箱子後方也有開關可除去 13 的雷射光，由 13 或 14 行進是兩條截然不同的路線，但都可以到達五樓。此外，在進入 7 後若炸毀門前欄杆內的電力，那麼底下的鐵網也會炸開，由洞口往下掉落在五樓B的秘道內。

跨過 14 由階梯下去六樓， 15 的雷射光旁邊有開關可除去它，但一跨過 15 之後，雷射光會再度出現，這下子是再也關不掉它的。 16 有座砲塔，須快速進入 17 打開終端機才能除去它的防護層，若是觸動警報的話，角落還有機器人。一路到 18 的成堆箱子後方找到開關，它可打開密室 19，這兒除了裝備箱之外還有地板圓盤和充能站。

由 20 爬上階梯到七樓，往裡啓動 21 的開關除去 22 右邊自動武器的防護層，射中 22 左方的觸動開關則能關掉 23 的發射器。 24 終端機的密碼輸入 22 牆上的密碼盤能使C的傳送台開始運作，由此可傳送到五樓。

若是跨進 13 的話，那麼在 25 的幾部機器中有一部轟不爛的可以打開對面的 26 ，密室內總計有六個開關，全部扳開它們能除去 27 階梯上六個發射器的防護層。下了階梯到 28 有資料機可打開 29 ，屋內除了醫療站外，架子上還有補給品。

站在 31 往 30 的觸動開關射一槍即可消除 31 的雷射光， 30 牆角有開關能除掉 32 監視鏡的防護層。 34 的門須用紅卡才開得了，別回頭找了，只要花個能量電池在 33 的機器上就能打開 34 。

35 、 36 和 39 都有砲塔， 37 的監視器能使 38 升降機現身， 39 砲塔旁的資料機則能打開 40 升降機，登上 40 扳下開關使 41 的光橋出現，而炸毀開關旁的電力則能除去 36 砲塔的防護層。登上 38 到 41 光橋時先破壞 42 的電力，當 43 監視鏡的防護層消失後再快速轟掉它。軌道上 44 的砲塔有 45 電力的保護， 46 是座醫療站，而 49 則有裝備箱。

50 的門須用藍卡打開，但附近卻遍尋不著藍卡，如果用 DATA PICK 解開門鎖，裡頭還有自動武器和砲塔。由盡頭的傳送台D可到達一小區域，抵達後被四面磁波所困住，往 53 觸動開關射擊後才能除去。 51 有座砲塔須留意，往 52 玻璃後方的機器塞一個能量電池可使D的傳送台運作。地上的鐵網似乎炸不開，那麼跑這一趟是所爲何來呢？

啓動 47 的開關進入 48 ， 54 牆角有雷射眼會驚動發射器，地上也有地雷。炸開 55 的鐵網一路到秘道彼端 56 ， 57 有部機器內可獲取一組密碼， 58 則有裝備箱。 59 入口的雷射光只要放個蜘蛛炸彈到 60 牆角引爆電力即可除去， 61 階梯入口旁有雷射眼，由此步下階梯須走在兩旁紅色的地磚上頭，不然會遭階梯上出現的雷射光柱所圍困。

62 砲塔防護層的電力來源並不在於 63 的電力設備，而是由 64 牆角的開關所控制。將密碼輸入 65 的密碼盤可打開 66 的開關箱，它可打開 67 。 68 有座砲塔， 69 的開關可再打開 67 ，一進入 67 時最好先解決門邊的監視鏡，否則會冒出好幾座砲塔，而且 70 的階梯口也會出現雷射光。

71 的開關能打開 72 的暗牆，暗牆的開關則能使位於上層的傳送台開始運作，若是有雷射光出現， 73 的終端機能消除它。由 70 登上階梯利用傳送台往五樓C處…有兩處C？沒錯！它們都是抵達同樣的地點。

五樓・四樓

往西在 1 有不少電力設施， 2 會跑出機器人，若是跨入 2 的話，除了機器人外，牆上也有兇悍的發射器，要是來不及進入的話，入口隨即會出現磁波擋住。將 1 的電力炸毀之後可打開 3 的磁波，而門旁 4 的開關則是開 4 的門。

5 有終端機能除去走道 6 自動武器的防護層，一路殺進 7 啓動監視器打開另一頭 8 的密室，放一個能量電池在 9 的機器上則能打開密室 10 ，內有機器人和充能站。

進入 8 解決軌道上的砲塔後， 11 有部機器能打開 12 ， 13 的鐵網前堆了不少箱子，秘道中的 B 亦即由七樓掉落之處， 14 裡頭還有充能站和裝備箱。

炸開 15 之後先轟掉 16 的監視鏡和自動武器， 17 的地板會引發警報聲大作，可以用個東西先壓住它。 19 的箱子底下有黃卡可打開 20 ，屋內的開關能打開 24 的光橋，而閥門則能關掉 18 的火焰。用能量電池啓動 22 的機器能打開 21 的光橋，而底層 23 的機器也可以打開 24 的光橋。

炸毀 21 光橋前方的箱子後由 21 跨過 24 ， 25 的開關能使底層軌道上的砲塔靜止不動。往東到 26 時可感覺到兩面牆有風，炸開之後密室內果真有風扇，這時，基地會傳來一組密碼，輸入在

27 的密碼盤能打開對面 28 的密室。行經 28 的密室，困難度較低，將 31 資料機內的密碼輸入在 32 的密碼盤以打開 33 的開關箱，它可以打開 34 的暗牆。

若是由 29 的桌上取得紅卡由 30 進入，如果觸發警報，那麼 34 前方的地板會佈滿電網，只有扳動 34 右方的開關才能關掉電網，不過，這個方向並無去路。

由 35 施放蜘蛛炸彈 36 的監視器，當引爆時會因觸發監視器左方的觸動開關而關掉 35 的雷射光。 37 的欄杆上有發射器，它似乎是破壞不了，38 的監視鏡別讓它有動作，否則走道上一前一後會冒出兩座砲塔。到 39 扳動開關除去 40 的雷射光，利用 40 升降機到四樓後得留意了，最好將身子壓低，因為除了軌道上來回移動的砲塔之外，西面和北面牆會出現好幾座發射器而形成交叉火網。

快速往 41 的終端機獲取密碼後打開另一邊42 的電梯門，由E前往三樓。

三樓・二樓

步出電梯立即轟掉牆角 1 的監視鏡，否則欄杆前會出現砲塔。2 的架子旁有堆箱子，炸開後由架子下方隱約可見一讀卡機，若用 DATA PICK 解開可打開 3 ，盡頭 7 有開關能打開暗牆。

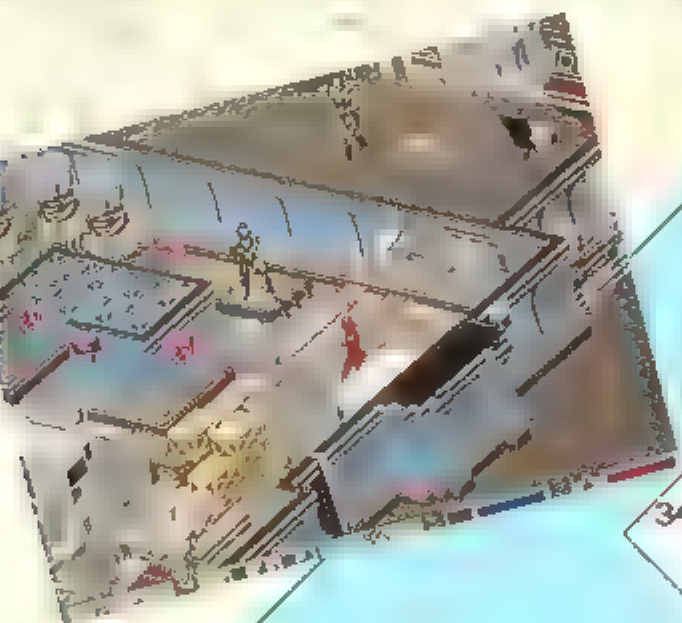
其實在位置 4 也能感覺到南面牆有股風，因為在秘道中段 5 有個風扇，炸開 6 之後，左方箱子背後有開關能除去 8 的雷射光，進入 8 啟動開關 9 則能關掉 10 的雷射光。

11 的資料機有密碼，輸入在 12 箱子上的密碼盤可由地板凹槽中取得綠卡，使用綠卡在 13 的讀卡機打開 14 ，炸毀屋內的電力能除去 15 四周的磁波，利用 16 的監視器則能控制 15 的機器人。

跨進 17 之後，入口立即出現磁波擋住，屋中的終端機會使地板冒出一座砲塔。牆角 18 的資料機有密碼，右方的密碼盤被遮住了，輸入之後能打開 19 。到 20 扳動開關打開 21 ，炸毀 21 屋內的電力能消除 22 幾座污染源的防護層。要利用 24 的升降機到二樓時，小心 23 還有座砲塔。

24 升降機在二樓停止後先別動，欄杆上有雷射眼會使地板冒出三座砲塔。利用 25 的監視器打開 26 ， 27 的開關會使 28 密室現身，而密室內的地板則會引發發射器。 27 的終端機能除去 29 砲塔的防護層， 30 還有部機器人。

往東到 32 終端機獲取密碼打開 33 的保險櫃得到黃卡，它可以打開 36 。但若由F傳送台到西



邊時，35 的開關即能由內打開 36 而不須黃卡。34 終端機的密碼適用 37 的密碼盤，如此可打開 31 。

往南若觸發 38 的監視鏡引動警報的話，39 升降機會遭雷射光阻住。40 的保險櫃前有藍卡，41 的資料機能使 39 升降機降下，而只要關掉 42 的警報盒即可消除 39 的雷射光。43 資料機的密碼用於 44 的密碼盤也可由 45 的地板凹槽中取得藍卡，用藍卡打開G的電梯可前往四樓，但電梯前 46 的地板埋有不少地雷。

四樓

防禦系統的動力源就位於此樓層，當走出電梯時立即接獲來自基地的傳訊，一個很糟的消息，只有一分鐘的時間可資利用。在動身之前先瞭解一下這兒的環境也是好的。

出了電梯先別走過1，那是一排地雷，只要等2 的一位仁兄去扳動開關即可移開3 的牆壁。4 的牆角上有自動武器和監視鏡，炸毀5 的電力能除去4 的防護層，而7 的電力則是供應6 的防護層。在6 的左側有開關能除去 11 的雷射光。炸毀8 的電力除去9 的防護層，而 10 的供給電力就在左側的欄杆旁。

要上 12 打開監視器時記得踏在最左邊的地板，中間的地板會導致兩座砲塔的攻擊。監視器 12 可打開 13 的光橋，若是由光橋掉入底層也不好受，得立即由 H 傳送台回到上層 17 門前的傳送台 。

瞭解情況之後，可以衡量如何殺出一條血路。跨過 13 的光橋到 14 會導致 15 前的地板出現電網，如果不由 14 而繞過兩座電力牆，則東西邊都有一座砲塔。

15 正是目標所在，若於時間之內啟動它，那麼就可造成運輸船隊於降落月球基地之前爆破。16 有開關能打開 17 ，而終端機內的密碼若輸入

在 17 裡頭的密碼盤還能打開 18 。若炸開另一頭 19 的秘道則另有文章， 21 有暗牆可通往外頭，進入 22 炸掉 23 的電力才能解除 24 的自武器防護層。 25 的監視器能控制 26 的機器人，而牆角 27 則有座醫療站。

進入 18 若觸發警報的話， 28 的地上會出現電網，而牆上也有發射器。警報若導致 29 的機器人跑出來的話，解決之後扳下 30 的開關除去 29 的磁波，炸毀 31 的電力即可解除 28 發射器的防護層。

進入 32 之後會有磁波擋在入口， 36 的發射器所射出的子彈會藉著屋內的反射器來回流竄。 33 終端機的密碼輸入 34 的密碼盤可打開 35 的開關箱，它可以解除 36 發射器的防護層和 32 的磁波。 37 有座醫療站，而 38 則有紅卡。

用紅卡進入 39 時別管 40 的裝置，快往 41 扳動開關打開 42 的電梯門，由 I 前往五樓。

五樓・四樓

快速到 1 啟動終端機解除位於 2 的左右兩座砲塔的防護層，中間的砲塔是不加保護的。 3 的密室裡藏著人，而 4 的電梯門則是假的。

步下 5 的階梯到四樓，一路殺到 6 啟動開關打開 7 的電梯，由此即可離開。

MISSION Ⅸ

在一樓找到核心電腦，並於月球基地遭摧毀之前，解除電腦上的自毀系統。

一樓・二樓

走出電梯後立即往南邊閃，否則會遭雷射光柱困住動彈不得。 1 的欄杆上有開關可切換 2 的雷射光位置，啟動 3 的開關使 4 的輸送帶轉向，由 2 站上輸送帶時得留意欄杆上有雷射眼會使 5 牆上的發射器動作。射向 5 右方牆上的觸動開關可除去 6 的雷射光。

撬開 7 的箱子可發現欄杆上有開關可除去 7 的雷射光，啟動 8 的監視器能使另一頭 9 的升降機下降。關掉 10 的雷射光之後先炸毀位於二樓 11 的電力裝置，如此才能除掉升降機 9 兩旁自動武器的防護層。若是 13 左方的瓦斯管冒出火來， 12 附近有個閥門可關掉它。

13 有個監視器可監看二樓的情形，左方的傳送台可以 DATA PICK 解開密碼盤使它開始動作，由此可傳送到二樓的 C 處，但這個動作似乎沒必要。利用 12 牆邊的箱子逐層跳上最高處也可以跳上升降機 9 ，如果它位於上層的話，還可以跳上 11 由箱中取得綠卡。回到一樓使用綠卡打開升降機下方的秘道 B ，進入後可取得補給，但也有一偽裝的監視器。

上了二樓之後，啟動 14 的開關打開大門兩旁的窗子，當窗子打開之後才看得見位於角落 15 的黃卡。以 DATA PICK 解開 C 的密碼盤可傳送到一樓的 C 處，旁邊 5 的裝備箱裡還有 DATA PICK 。

上了二樓之後，廣播系統傳來自毀系統將於十分鐘之後引爆的訊息，從此刻起到解除自毀系統只有十分鐘的時間，說長不長，說短倒是短了些。可以先瞭解一下接下來的步驟和地理環境之後，再決定採取什麼樣的行動。

16 的牆邊有好幾個電力裝置，必須全數摧毀才能解除軌道上砲塔的防護層。使用黃卡打開 17 ，進入之前得小心玻璃牆邊的雷射眼，它會觸使 21 的發射器動作。如果走廊上有人出現的話，可以啟動 22 桌上的終端機讓 21 發射器動作，射出小型飛彈去解決他們。擊破 18 的玻璃可看到一裝備箱，若是觸發 17 門邊的雷射眼，此刻 17 的門會罩上一層磁波，利用 19 的開關可除去它。

使用 DATA PICK 解開 20 的密碼盤之後由傳送台 D 到另一區域，解決機器人之後到 23 打開開關開啟 24 的窗子，由窗外射向 25 牆角的觸動開關使 26 的三角反射器出現，接著利用反射器將子彈反射到 27 的觸動開關，如此才能關掉 28 的

MISSION IX（一樓、二樓）

雷射光。27 牆邊的監視器可打開位於 17 對面的 28 ，而旁邊裝備箱中則有紅卡。小心繞到 29 啟動開關可關掉所有牆上的電源，接著再由 E 傳送往另一秘室，啟動 30 的監視器除去 31 和 32 的監視鏡防護層。用紅卡打開 33 的保險櫃有不少補給品。

回到 D 之後，啟動 19 右方的監視器關掉 34 的雷射光，炸毀 28 裡頭的電力除去 35 和 36 監鏡的防護層，進入 34 之後啟動 37 的開關關掉 38 和 39 兩道雷射光，步下 38 的階梯時會因雷射眼和地板開關使 40 的雷射光出現。繞經 39 到 42 的地板時也有一道雷射光會出現，此刻必須到 41 的鐵架上啟動開關除去 42 的雷射光，再經過 42 時得抓對位置跳過地板開關才好，否則雷射光還會出現的。啟動 43 的監視器才能除去 40 的雷射光，炸開 44 的箱子還有一個地板圓盤，內有不少補給品。

步入 40 之後啟動 45 的兩個開關除去 46 牆上兩處發射器的防護層，之後殺到 47 就到了核心電腦的跟前，關掉它就能解除自毀系統的警戒，但電腦前的地板有地雷須得小心。利用 48 的監視器關掉 49 的磁波，越過 50 的雷射光後，在 51 有座醫療站，52 的終端機有組密碼，輸入 53 欄杆上的密碼盤後可打開地板圓盤。

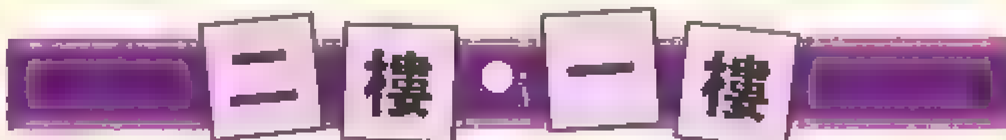
跨進 49 之後，54 的牆角有開關能關掉 55 的雷射光，但開關旁有一視角看不到的發射器。56 的角落裡有裝備箱；57 的開關可關掉 58 的雷射光，而 59 的磁波旁也有開關可除去磁波。61的廁所中也有只裝備箱。

炸毀 60 欄杆內的電力除去軌道上砲塔的防護層，60 左方有不少雷射眼，若是觸發的話，62 和 63 會出現雷射光。開槍射向 62 北面牆的觸動開關除去 60 的雷射光，由 60 進入欄杆內向 65 的電力裝置開火，摧毀之後即能除去 62 和 63 的雷射光。或者，花一個能量電池在 64 的機器上也能達到同樣的目的。

67 的櫃檯後藏有人，66 也有一座砲塔，72 須用黃卡才開得了，所以只能由 68 的門進入。69 的桌上可發現黃卡，啟動 70 的監視器則能打開 71 牆角的開關箱，啟動 71 的開關可打開 73 。

跨進 73 之後快速毀掉 74 的電力除去 75 監視鏡的防護層，轟掉 75 的監視鏡才能避免左方的機器人竄出。啟動 76 的終端機能打開地板圓盤，而 77 的終端機則有密碼可輸入 78 的密碼盤以打開電梯門，79 的角落除了桌上有武器之後，北面牆的玻璃後方還有開關可打開密室 80 ，內有裝備箱。

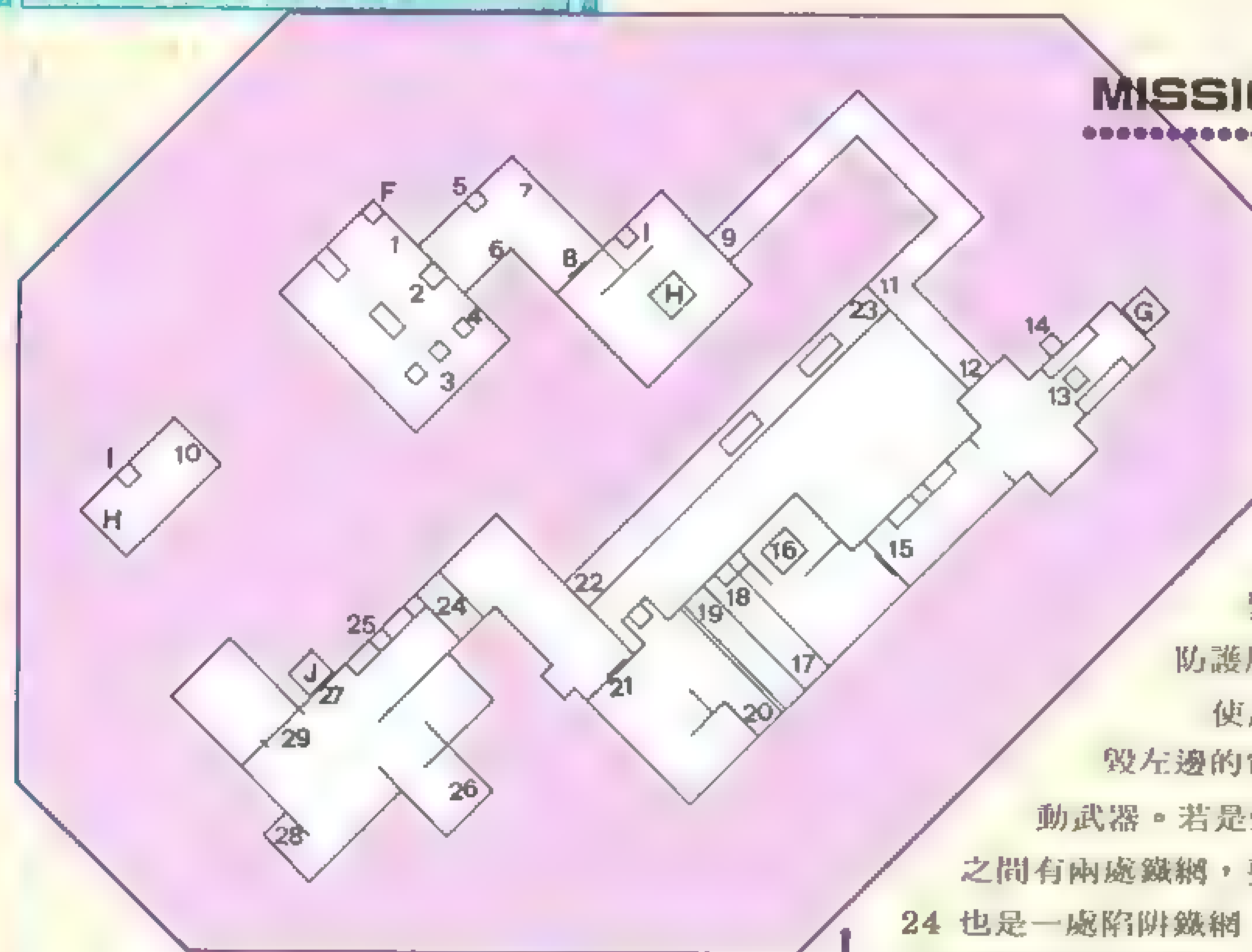
由電梯 G 可到達二樓，但若由先前 41 鐵架上終端的升降機 F 下去，則能到達一樓的另一處區域。



二樓・一樓

若是由升降機 F 抵達的話，在 1 的機器後方可找到藍卡，炸毀 3 的電力裝置除去 2 升降機前的磁

MISSION IX（二樓、一樓）



波，啟動4的開關則能除去升降機2之前的雷射光，但動作得快才能進得了升降機。

由升降機上二樓之後，若踏上5的地板開關會引發7牆上的發射器動作，必須先炸毀6的電力裝置除去發射器防護層之後才能摧毀它。使用藍卡打開8之後，H的鐵網若遭破壞的話，由此掉入底層還能多拿到些補給品。啟動10的終端機使傳送台I動作，再傳送回二樓的I處。

炸開9的秘道後，一路繞至11，這兒有面磁波擋著，開關在另一頭23。炸開12之後須炸毀四個角落的電力才能除去12上方監視鏡的防護層，觸動13的地板開關會釋放出14的機器人，若是由此方向來的話，此刻電梯G門口會有一道磁波擋住。

往南進入15之後，利用16桌上的終端機先關掉17地道中牆上的電源，而終端機旁邊也有綠卡。站上18的升降機後升降機會下降到地道中，17也有個開關可控制升降機的升降。待升上後跳過19，炸毀20的電力裝置才能除去軌道上砲塔的防護層。

使用綠卡進入21之後，先炸毀左邊的電力才能解決右方牆上的自動武器。若是炸開22的秘道，在到23之間有兩處鐵網，要是破壞的話會摔死人的。24也是一處陷阱鐵網，25還有具機器人，26的終端機有組密碼輸入27的密碼盤可打開電梯J的門，由此可到達三樓。啟動28的開關關掉29的磁波後，29房間內還有只裝備箱。

三樓‧四樓

MISSION IX（三樓、四樓）

出了電梯解決機器人之後，炸毀 1 的電力關閉 2 的地板電網，由階梯爬上 3 若觸動警報則 4 會出現光柱擋著。5 的架上有綠卡，往 6 若是觸發柱子上的雷射眼則 6 會出現一道磁波，利用 7 的監視器才能關掉它，但得留意別破壞 8 的鐵網。使用綠卡可進入 9，屋中的終端機可關閉警報系統。

10 角落有座充能站，走上鐵架後， 11 的開關也能關掉警報系統，而 12 和 13 都會冒出人來，利用 14 的監視器則能除去 4 的雷射光柱。

進入 15 轟掉 16 的一堆箱子之後出現三個開關，利用它們可以控制外牆 17 的自動武器先解決走道上的人，而 17 的兩座自動武器則須經由 18 的終端機才能解除防護層。

利用 19 牆角的開關關掉磁波並進入 19 時，基地的上校傳來電訊提醒立刻進入南方的房間 20，因為此時走道上已出現兩具機器人和不少追擊者。經由 20 房內的監視器可控制走廊上的一具機器人，利用它可先清除部份障礙。

進入 21 房內， 22 的終端機可打開地板圓盤，而 23 的終端機則有密碼可輸入 24 的密碼盤以關掉 25 的磁波，密碼盤右方的開關則能打開 25 左右兩側的窗子。

由 26 升降機下來後，這兒有不少污染源，迅速啟動 27 的終端機才能解除它們的防護層。 28 桌上有紅卡可關掉 29 的雷射光柱，而 30 的機台後方也有開關能打開 K 的密室，由 K 傳送到上層後， 31 的箱子後方有開關可打開地板圓盤，炸掉 32 的鐵網並跳入下層，炸掉密室內的電力即可消除 33 的雷射光，而炸開鐵網之後即可走出密室。

若是由 29 進入的話，由 34 登上階梯啟動 35 的監視器先關閉 36 的磁波， 37 的資料機有密碼可打開 38，進入 38 再經由 39 的監視器除去 33 的雷射光。回頭走出 38 時，基地又傳來訊息，上校警告說此樓層已出現大批機器人，立即進入 38 房內，此刻 L 的傳送台已開始運作，最好由此傳送到下層的 L 再直奔 36。

40 牆上有發射器，須先炸毀 41 的電力裝置才能解除它的防護層，之後再由 42 的電梯離開。

MISSION X

到四樓找到熔解反應爐，利用手邊所有可資運用的資源摧毀它。

一樓

這是最後一趟任務了，此行所遭遇的敵軍將會是空前的兇悍，而且各種陷阱和阻礙也將如影隨形的出現，最好是睜亮眼睛，小心為上。

走出電梯到 1 啟動開關除去 2 的雷射光， 3 有座監視鏡先別轟掉它，讓它偵測到好讓 4 的機器人出來。5 的終端機有密碼可打開 6 的保險櫃取得藍卡，將它插入 7 的讀卡機打開密室 8，密室內的開關箱可打開 9 的門，但同時也會使 9 左邊牆上的發射器動作。

10 裡頭有裝備箱，但右方柱子上有雷射眼會導致西面牆射出暗器。此刻轟掉 11 的箱子就能打開 12 的暗牆，注意到了沒？剛才若不先使 4 的機器人走出，現在就無法穿越磁波進入 12 了。

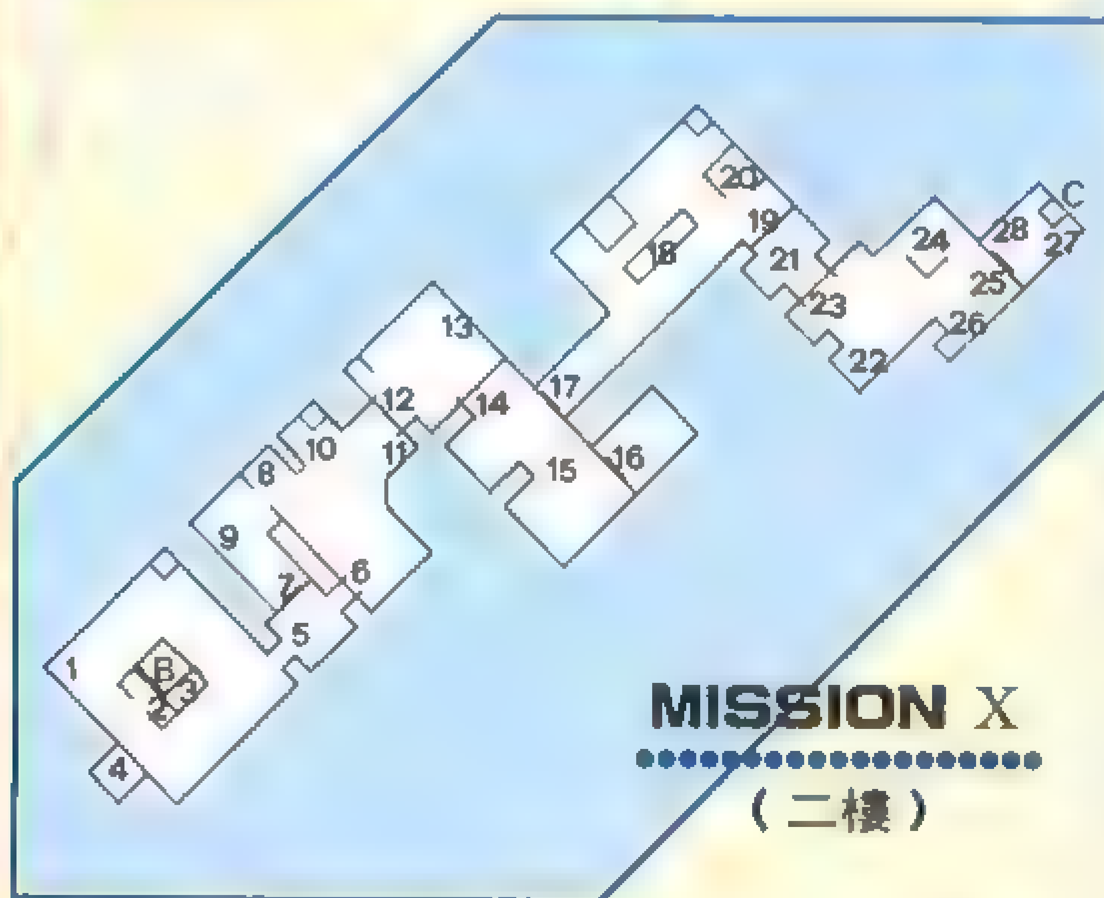
20 的門若無法打開，可用物品壓住 19 的地板， 21 有座醫療站，越過 22 瞧見 17 有道雷射光，那得由另一路線才消除得了。若由 9 進入， 13 的開關可關掉 14 的雷射光，而 15 則是座充能站，但因追殺者來，很容易遭強大火力所毀。 16 的終端機線路很忙，必須先以 DATA PICK 解開旁邊的密碼盤才能啟用終端機關掉 17 的雷射光和 18 的防護層。

前進到 23 時，若觸發警報會導致 24 出地板電網並使發射器開始動作。到 25 若遭遇兩道雷射光擋住，往 26 的觸動開關射一槍即可關閉 25 和 27 的雷射光。

往北到 29 時先別跨過去，否則會粉身碎骨。利用 28 的兩個開關調整 29 前方三角反射器的角度，向反射器射擊使子彈折射向 30 的兩個觸動開關，連同 31 共計三個觸動開關確定都射中之後，這才能解除 29 隱藏的地雷和地板上的噴火器。

啓用 32 的終端機打開 33 ，留意機器人右側有個雷射眼，它會使機器人跑出來。 34 有開關能打開電梯門，但門口有道磁波，再扳動一次 34 的開關則能消除 35 的磁波，利用 35 的監視器可以先觀察一下二樓的狀況。只要回頭找到警報盒並關掉它，如此即能關閉電梯口的磁波。

二樓



出了電梯 B 可瞧見 1 的角落有充能站，轉身啓動電梯門口 2 的開關打開密室 3 ，利用 3 的監視器可打開另一密室 4 ，並能控制密室中的機器人。

進入 5 若觸發警報會導致 6 出現雷射光並開啓 7 的暗牆，此時由 8 所射出的暗器會利用 9 的反射器射向 7 ，安全之道是在地上翻滾。由 8 繞進去之後最好也讓監視鏡偵測一下，在 10 的機器人出籠之後也才好拿到 10 角落裡的黃卡。毀掉 11 的電力裝置即可除去 12 的雷射光。

13 的終端機可關掉 14 的雷射光， 15 的地上有一排地雷，用黃卡打開 16 之後，有座醫療站和道具。進入 17 炸毀 18 的電力關閉 19 的雷射光， 20 的終端機有一組密碼。跨過 19 時留意 21 的地板上也有地雷，遙射位於 22 的電力即可除去 23 的雷射光。

角落 24 裡有紅卡，但欄杆兩側都有雷射眼。用紅卡打開 25 時須慎防被屋內的監視鏡偵測到，否則就熱鬧了，背後 26 的機器人會跑出來，而屋內角落 27 也有砲塔， 28 牆上的發射器也開始射擊…將由 20 終端機所獲取的密碼輸入在 28 的密碼盤使傳送台生效，由 C 傳送往三樓。

三樓之一

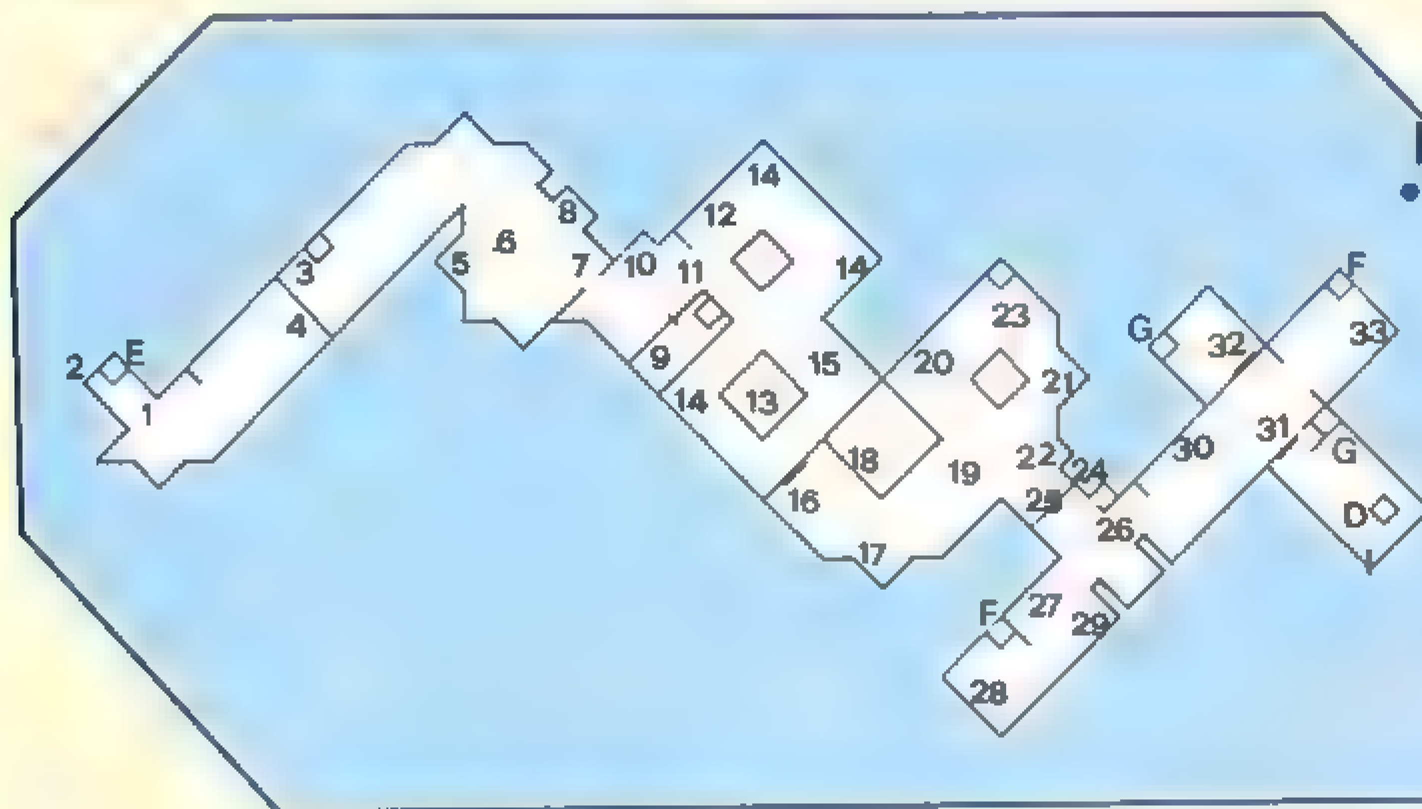
抵達之後扳動身後的開關除去困住傳送台的磁波， 1 的資料機可打開 2 ，內有充能站。射中 3 的觸動開關可除去 4 和 5 兩道雷射光，但一路上 6 的兩塊地板則會使雷射光再度出現，只要再擊中 7 的觸動開關即可再除去它。

利用 7 的終端機打開 8 ， 9 的資料機能關掉 10 的雷射光， 11 有座砲塔，而 12 的砲塔則須先毀了 13 的電力才能對付。 14 的終端機有組密碼， 15 的牆角有雷射眼會使發射器開始射擊。

將密碼輸入在 16 的密碼盤可使傳送台 D 生效，但得先利用 17 的終端機關掉 18 的磁波才進得去。由 D 可直接傳送上四樓，但若由 E 傳送台則能前往三樓的另一處區域，惟傳送台 E 前方地上佈有地雷。

三樓之二

傳送到 E 之後，將角 1 有雷射眼會使 2 射出暗器，擊中 3 的觸動開關能除去 4 的雷射光。毀掉 5 的電力裝置才能解除砲塔 6 的防護層。 7 的地板是



一地雷區，可以先引爆它，而 8 則有裝備箱。

踏入 9 時會出現一道雷射光，往 10 的觸動開關開一槍即能關掉它。仔細的瞧 11 的欄杆上塞著紅卡，而 12 的充能站左方小桶子裡也有紅卡。炸毀三處 14 的電力才能解除位於 13 砲塔的防護層。

將紅卡插入 15 的讀卡機打開 16 ，站在門外射擊 17 的電力之後才能解除門內 18 牆上自動武器的防護層。 19 入口處有一排飄浮的炸彈，而 20 、 21 和 22 牆上都有發射器。 23 的桶子裡有藍卡，插入 24 左方的讀卡機關閉 25 的雷射光，而 26 欄杆內則能搜出綠卡，插入 24 右方的讀卡機可先解除 27 牆上兩座自動武器的防護層， 28 有兩個裝備箱， 29 是座醫療站。

30 的兩個開關可分別打開 31 和 32 ，但 31 門口有道磁波。打開 33 的終端機使 F 和 G 兩座傳送台開始運作，由 F 可傳送往長廊的南方，若由 G 則到達 31 的磁波門內，再經由 D 則同樣傳送往四樓。

四樓之一

不論是由三樓之 1 或三樓之 2 的 D 傳送，其結果都是到達此樓層的 D。抵達後，如果觸動警報的話， 1 的地面會冒出一座砲塔來。 2 的桌上有紅卡， 4 的終端機可打開 3 ，而紅卡則能關閉 5 的雷射光。

一路殺進 6 時，若觸發牆上的雷射眼則 6 的地板會出現電網。 7 的開關有點兒好玩，它是二段式的開關，開第一次時會打開 8 ，但 9 不會有動作，再開一次則 9 會打開，但 8 會關上。解決的方法是，先切換 7 的開關使 8 呈開啓狀態，接著在 8 的門邊放個東西擋住門扉，然後再按一次 7 的開關。如此，當 9 的門打開時， 8 也就關不上了。炸毀 10 的電力裝置即可除去 11 的雷射光， 12 裡頭有醫療站和充能站，但因敵軍太多兼有砲塔，它們很容易遭流彈所毀。

13 有個裝備箱，進入 14 之後會出現雷射光阻斷後路，炸毀角落的四個電力裝置後可打開密室 17 ，裡頭有機器人，而開關則能打開 18 。或者開啓 15 的終端機打開 16 ，而 16 屋內的開關也

能打開 18 。

跨入 18 可得小心了，若是觸發警報的話，這兒的牆上有許許多多的發射器，眞所謂四面楚歌，步步危機，要解決它們之前須先炸毀隨處可見的電力裝置才能除去它們的防護層。 19 左方的角落裡有藍卡，但這似乎無用武之地？走到 19 時，四面若遭雷射光圍困，向 20 的觸動開關射擊即能消除它們。到 21 門前若腳步踏上門口的傳送台，則門前會出現雷射光擋住後路。

22 的開關可除去 23 階梯口的雷射光，但時間很短，而且若踩到階梯口的地板，那麼由 24 北面牆發射器所射出的暗器，將會在 24 階梯口的四個反射器之間流竄。上 23 階梯之前別漏掉 25 的終端機有組密碼，它可以打開 26 的保險櫃取得綠卡。 27 的開關啓用 28 的開關箱，它能打開 29 。

進入 29 也是危機四伏，除了機器人之外也有流彈藉著反射器猛瀉。 30 有開關可打開 31 ，由裡頭有醫療站和充能站。將綠卡插入 32 的讀卡機即能關掉 33 的雷射光。

接連啓動 34 和 35 的兩座終端機關閉 36 的雷射光， 37 門前有砲塔和自動武器。進入 37 就可瞧見此行的目標了，利用炸彈或遠距離射擊反應爐，毀掉它之後就能除去 38 的磁波，由傳送台H到另一區域。但是，由這一刻起，若是不想壯烈成仁的話，那就必須把握僅剩的五分鐘找到出口。

四樓之二

1 的地面會冒出兩座砲塔，要是觸動警報的話

，5 的開關先別動，毀掉 2 、 3 和 4 三座監視鏡之後再啓動它打開 6 的密室，否則先打開 6 再觸動警報的話，就再也打不開了。密室內有很多醫療包和能量電池。

7 的雷射眼會導致 8 的地板出現電網， 9 有裝備箱， 10 則有一排懸空的炸彈。解決 11 的砲塔進入 12 時可別嚇傻眼了，因爲屋內有具超大型的機器人，它的人工智慧不賴，並且會克盡職守最後一道防線的職責…要是手腳夠快的話，先利用 13 的資料機打開 14 的門，再啓動 15 的開關除去 14 門口的磁波，進入 14 經由監視器請出 16 的機器人幫幫忙…只要擺倒那龐然大物， 17 的雷射光即會消除，由傳送台 I 可往五樓…還剩多少時間？

五樓

傳送台前的欄杆上有雷射眼很難瞄準，它會導致 1 的兩具機器人跑出來， 4 的牆上有發射器，擊碎 2 的玻璃後花一個能量電池在機器上即可除去 3 的雷射光。如果手頭緊，也可以擊毀 5 和 6 的電力裝置消除雷射光。

解決 7 的砲塔之後直奔向 8 ， 9 也有一座砲塔，砲塔左方 11 的開關可關閉 8 的雷射光。 10 的觸動開關除了使 8 的雷射光再現之外，它同時會使 9 的砲塔前罩上一層雷射光柱，如此就夠不著 11 的開關了。此外，它也會導致 12 牆上的三座發射器開始射擊。這時再啓動一次 10 的觸動開關只能關閉砲塔 9 之前的雷射光柱，而 8 的雷射光還是得靠 11 的開關才能解除得了，所以…還是別玩了…立即衝進 13 的電梯以便接受再一次的歡呼吧！

極道梟雄II SYNDICATE WARS 完全攻略 上

EuroCorp篇

/作者 /LCJ

心得部份

一 武器與研發

在第0號簡報完成後，玩家就可以進行研發了。研發的速度與投入的資金、科學家的數目有關。在研究的範圍上，主要分成身體零件與武器兩大類，雖然玩家可以同時進行這兩方面的研究，但是這樣會使資金很快就耗盡了。在一開始資金並不充裕的情況下，應該先從事哪一種研究比較好呢？一般而言，只要玩家已經可以購買 minigun ，那麼就應該先從身體的零件著手，使特務比較不容易陣亡。在研究身體零件時，最好研究完一種零件的三個等級後，再研究其他的零件；也就是說先把身體研究完，再研究大腦、腳、手等。這樣作有一個好處，就是玩家可以在購買第一級的零件後，下一次就直接升級到第三級的零件，而省下購買第二級零件的經費。

在研究身體零件的同時，如果經費許可的話，最好也同時從事長距離步槍的研究。雖然玩家可以在任務中直接撿起敵人留下、而我方仍未研究出來的武器來加以使用，但是使用這些武器卻有極高的機率，可能會讓您的特務的能源完全耗盡，所以一些強力武器的研究仍然是刻不容緩的。等到資金比較充裕後，為了增快研究的速度，玩家不妨選擇自動研究的方式，讓電腦自動進行研究項目的更新。

雖然<極道梟雄II>有許多新增的武器，但是在這當中，筆者最常用的還是 minigun 、長距離步槍（ long range rifle ）、核子手榴彈（ nuclear grenade ）電漿槍（ plasma lance ）、定時炸彈（ high explosive ）、離子地雷（ Ion mine ）。

在這些武器當， minigun 的射速最快，而且能源的消耗量也不大，最適合在轉角對敵人作密集射擊；即使在很後面的關卡，筆者仍然經常躲在轉角，用 minigun 對衝過來的敵人掃射。不過到了第十五號任務以後，敵人的身體零件等級都提高了許多， minigun 就很難有效地殺傷敵人了。

長距離步槍的射程最遠，而且殺傷力驚人，唯一的缺點就是恢復時間很久，必須等一段很長的時間，才可以進行下一次的射擊，所以筆者通常都用它來進行『打帶跑戰術』，一旦射中某些定點巡邏

的人後，就趕快逃走，等到武器恢復可以射擊的狀態後，再對敵人加以偷襲。即使敵人的等級再高，只要被我方的四個特務同時以長距離步槍擊中，大概也會馬上死在現場。在某些敵人特多的關卡，如果能讓特務登上高地，以長距離步槍對敵人加以狙擊，任務就會輕鬆多了。

在爆炸類武器中，筆者早期都使用定時炸彈。雖然它的爆炸力驚人，但是必須等候一段時間才會引爆，所以不適合用來攻擊敵人，但是拿來引爆建築物卻有相當好的效果。不過要是您能大致預估敵人的行進路線與時間，那麼炸彈也可以成爲一項威力強大的武器。作法就是在敵人將會通過的地方安裝炸彈，然後在敵人通過炸彈附近時，派人用武器射擊炸彈，使其爆炸；不過如果炸彈沒被引爆，那麼玩家可能就要頭大了。至於手榴彈，雖然威力更驚人，但是投擲之後也要延遲一段時間才會爆炸，所以效果往往不如理想；不過如果玩家能夠從高處對低處的敵人投擲手榴彈，那麼效果會好一些。還有，對於一些有敵人躲藏的建築物而言，手榴彈是把他們一次全部解決的最佳選擇。

而到了很後面才出現的電漿槍，最大的好處就是與雷射槍一樣，都是屬於可以積蓄能量的武器，只要把滑鼠右鍵按住，就可以累積武器的能量。此外，電漿槍的回復時間也不算太長，與長距離步槍搭配起來的效果還算不錯。

二　經費的取得

筆者發現在<極道梟雄 II>中，完成任務的所得通常很少，以致於前面的任務進行起來非常窘困。要增加收入，除了撿敵人遺留下來的武器外；還有一個方法，就是撿敵人遺留下來的手提箱。這些手提箱的外觀通常是藍色的公事包，撿到之後並不會出現在人員的武器表中，不過在任務結束後，每個手提箱都可爲玩家帶來十萬到五十萬不等的收入。這些公事包除了某些敵人會帶在身上外，還有某些建築物（如銀行）裡面也會有，不過要先將這些建築物炸毀，才可以拿到其中的公事包。如果玩家能從簡報的 NETSCAN 中得知哪些建築物是銀行，那麼用炸彈或手榴彈將該建築物摧毀，就可以得到不少錢了。（不過等一下可能會有大量的警察來圍捕〝搶匪〞喔！）對了，還有一點要提醒玩家：unguided 會與玩家的特務搶奪公事包，所以最好將銀行附近的 unguided 都消滅，以免被黑吃黑了！

三　心理狀態欄的調整

在<極道梟雄 II>中，特務的心理狀態對他的行爲與身體狀況有很大的影響。在我方的特務中，如果把心理狀態欄位調到最右邊（呈現全部都是紅色的狀態），那麼特務的警覺程度將會最高，但是身體零件自動修復的速度將會最慢；把心理狀態欄調到最左邊（呈現全部都是藍色的狀態）的情形，特務則會對射程內的任何人進行瘋狂的射擊，但是身體自動修復的速度也是最慢。比較特殊的地方，就是如果把心理狀態欄位調到中央，雖然警戒程度最低，但是只要特務的身體零件等級很高，那麼恢復的速度會很快；所以一旦特務受到重創，但是沒有醫葯箱可以治療的時候，就要趕快找個不會被敵人攻擊的地方，讓身體狀況慢慢地恢復。

提到特務的心理狀況，順便也介紹一下相對的人員編組模式吧！如果玩家採用四人集體行動的模式，會發現有些時候火力似乎無法發恢集中的效果，這是因爲在集體模式下，四個人的武器都會以爲首的特務的目標當做群體的目標，問題是四個特務的位置往往是呈一直線的方式，所以最後面的特務武器往往會因爲射程不足，而失去準頭；這種現象在使用飛彈發射器（ launcher ）的時候尤其明顯。玩家可以發現某些特務的飛彈會四處亂竄，根本無法擊中目標。爲了解決這個問題，筆者建議您在使用飛彈發射器時，將特務的心理狀態調到最右邊，然後解除特務全選的狀態，讓他們變成一個可以單獨操縱的單兵，這樣特務就會自動找尋目標加以攻擊，也不會再發生飛彈失準的情況了。至於需要集中火力攻擊敵人的時候，爲了縮短特務的間距，筆者建議您將心理狀態欄調回中央，然後針對特定的目標加以掃射。

四　車戰要領

記得以前在<極道梟雄>中的車輛，只要用武器隨便掃射一下，就可以將它摧毀了；不過到了<極道梟雄 II>以後，如果玩家想要用 minigun 將車輛摧毀，將要費上不少的時間。由於車輛的防禦能力大幅地提升，所以在前面幾關，玩家只要弄到一輛車，就可以幾乎不必畏懼敵人的攻擊了。不過敵人的火力增強後，玩家最好避免坐在車上與敵人交火，因爲只要車子被擊毀，不管您的特務體力還剩多少，全部都會被炸成碎片。

除了一般的車輛外，本遊戲還增加了飛船（

APC ）與坦克（ MBT ）兩種載具。APC 與一般的車輛外形相同，但是它可以飛越任何地形，速度相當地快，再加上它的裝甲不薄，即使只有一個敵人坐在 APC 上，也可以把玩家的特務打得灰頭土臉。要對付 APC ，最好的工具還是離子地雷。通常只要一枚離子地雷，就可以讓敵人的 APC 受到重創了；不過它唯一的缺點就是作用的範圍不算太大，玩家必須計算好敵人可能會出現的位置，或者採用大量佈雷的方式，才可以發揮離子地雷的功用。

如果沒有離子地雷要怎麼辦呢？筆者建議您使用雷射、飛彈發射器、長距離步槍或更好的武器（最好不要用 minigun ），找個可以提供掩蔽的地方與敵人交戰。一開始就集中火力攻擊 APC （如果是飛彈發射器就要採分散攻擊），等到體力降到一半以下後，就趕快躲到掩蔽物下方恢復體力，然後再出來攻擊 APC 。由於 APC 很耐打，如果您沒有準備離子地雷，通常要花上一段時間才能將它擊落；因此，掩蔽的建築物就顯得格外地重要了。

雖然敵人使用 APC 時，我們很難將它擊落；但是當我們使用 APC 時，卻很容易遭到敵人的擊落（因爲敵人的數量多），所以筆者建議您只將 APC 當成交通工具，千萬不要把它當成裝甲車來用。

要徹底發揮 APC 的交通工具特性，就要好好利用地形效果了。遊戲中的許多關卡都有一些高出地面許多的圍牆或高地，而敵人通常都無法移動到這些高地上，但是只要我們能弄到一台 APC ，就可以飛到高地上。由於敵人無法上到這些高地，所以我們把人員降落後，就可以讓他們沿著高地跑，用長距離步槍對敵人加以偷襲，或者也可以從高地上對敵人或建築物投擲手榴彈。

攻略部份

地點： London

命令： 鎮壓暴動。

內容： 有一群人因爲晶片異常，而被我們被稱 unguided ；據報目前正有部份 unguided 在街上暴動。

提示 本關非常地容易，只要根據雷達的指示，把幾個 unguided 除去就可以了；至於其他的 unguided 不必加以理會，趕快逃回指定地點就好了。本關結束後可以進行研發，筆者建議先從身體零件著手研究。

地點： Detroit

命令： 找出並掃除新時代教會的成員，然後除去特定的 unguided 。

內容： 情況緊急！我們位於底特律的資訊站正遭受攻擊，你必須馬上派人前往處理。

提示 本關也是相當地容易，採用一次只對付一、兩個狂熱者（ Zealot ）的方法、很快就可以把敵人都肅清了。記得在任務結束前，把一些敵人遺留下來的武器拿回來賣。

地點： Hong Kong 、Beijing

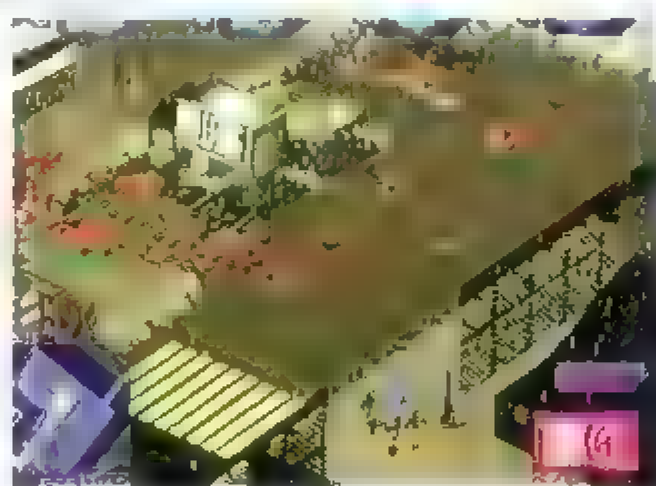
命令： ① Hong Kong ：說服 Yamaguchi 的電廠工程師
② Beijing ：說服 Yamaguchi 集團的執行長

內容： 我們在太平洋地區的主要產晶片製造商 Yamaguchi 正想要獨立。所以你必須派人去說服他們在香港的電廠工程師；沒有這個工程師，電廠將會因爲超載而爆炸。接下來你必須到北京，說服他們的最高執行長。

提示 A Hong Kong

本關的敵人特務武器是 minigun，所以我方最少也要有兩人持 minigun ，在火力上才不會處於劣勢。

任務開始後，我們可以先等敵人的特務與 unguided 火拼完，然後再出去收拾殘局；而在



某個敵人特務的屍體上，可以搜到一個藍色的公事包（如圖 1），記得把它帶回來。至於所需進行的說服任務，基本上是相當簡單的，相信應該難不倒玩家。

B Beijing

本關所要說服的人附近都有一些警察在守衛著，如果不先把這些警察幹掉，那麼我們在進行說服任務的時候，很可能因為已說服的人被警察射殺，而導致任務失敗。

在圖 2 中有一位科學家，這是簡報中所未提到的，如果把他說服了那麼我們就可以多了一個科學家，研究的速度也會更快。

在本關結束後，會接連來兩個簡報，筆者建議您先從 4 號簡報進行任務，因為那個任務完成大約可以得到一百萬圓的經費，我們在進行 3 號時候，研究經費就不成問題了。

地點：singapore

命令：護送運鈔車到脫逃地點

內容：負責新加坡安全的集團做了一個愚蠢的決定，就是要宣佈獨立。我們目前最重要的事，就是要在敵人的武力戒護下，把運鈔車劫走。

提示

本關非常簡單。一開始要先將兩名持長距離步槍的敵人特務擺平，並拿走他們的武器，接下來找尋一輛寫有“BULLFORG”字樣的廂型車，開到指定的地點就算完成了。任務結束後，大概可以得到一百萬圓，可以利用這筆錢展開定時炸彈的研究。

地點：Geneva、Matochkin Shar、Vancourer

命令：說服藍天集團的科學家

內容：我們需要一些科學家，來建立新的研發中心，而據你先前說服 Yamaguchi 集團的執行長所言，我們得知藍天集團有一些優秀的科學家，現在就去說服他們。

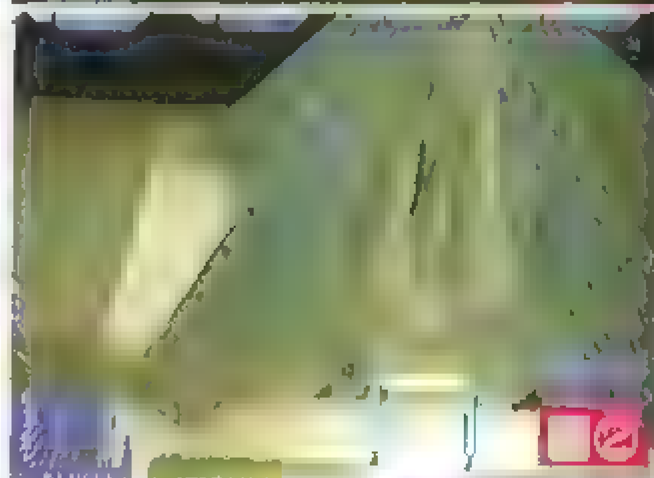
提示

A Geneva

本次的任務並不難，只要能在進行說服之前，將所有的 unguided 掃除，就可以避免已被說服的科學家遭到殺害。

B Matochkin Shar

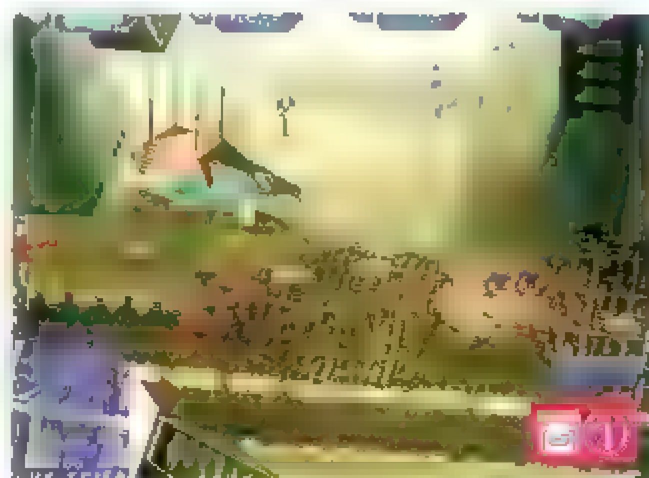
本關必須使用車輛或定時炸彈，才能抵達科學家所在的位置，所以要立刻趕往圖 1 的地點，以免車輛全被 unguided 摧毀了。



在圖 2 的地方有許多狂熱者看守著，打死他們後，可從其中一人身上搜到公事包，並從圖 2 的建築物中找到第一級的皮膚。

接下來就要開車準備進行說服的任務了。在把警衛解決後，可以從圖 3 的位置找到一輛 APC，利用它可以加快我們過關的速度。

C Vancourer



在圖 1 的位置會有一堆的 unguided 與警察和狂熱者混戰，我方最好迅速趕到附近觀戰，等敵人火拼完後，再去收拾殘局。如果能把當地的狂熱者全部清除，應該可以拿到三個公事包，不過如果您的速度太慢

，公事包可能會被 unguided 撿走；如果發生這種情形，就要把那些 unguided 也殺死，然後奪回公事包。

本關最需提防的人是警察，他們的數量相當多，隨時會偷襲我方，使我們說服的人能可能會遭到殺害，所以需要特別注意。整個說服的過程並不難，難的地方是如何將這些科學家安全地帶到指定地點。

地點： Phoenix

命令： 侵入新時代教會的教堂，並奪取他們的新科技

內容： 新時代教會發展出了一種新的武器，你的任務就是侵入他們位於鳳凰城的教堂，找看看有甚麼對會我們有幫助的東西。

提示

任務一開始後，先把特務移動到圖 1 的位置，與前來的警察與守衛交火；不久之後，對面的建築物會被炸毀，而在圖 2 的地方留下四個公事包，這時就可以馬上派特務去撿取，以免被 unguided 捷足先登了。如果您拿到的公事包不到四個，那麼一定是被 unguided 撿走了，這時要想辦法把公事包奪回來，因為裡面放了不少錢。

拿完公事包之後，要慢慢地向敵人的教堂前進，避免一次引來太多的敵人。看守教堂內外的狂熱者，都持威力較大的新型武器，我方不妨用長距離步槍加以偷襲。

一旦我方特務侵入教堂，敵人的 APC 會在不久後就趕來，所以一定要趕快將存放新科技的公事包拿到手，然後快步跑到脫逃地點。如果沒有把握迅速完成這一串的動作，那麼在拿到公事包之後，就要就近利用教堂內的『棚子』當掩體，與敵人的 APC 進行持久戰。（一旦人員的體力太低，就躲進棚子裡恢復，然後再出來與敵人打）

地點： Rome

命令： 掃除所有的 unguided，並將要塞中的特務除去

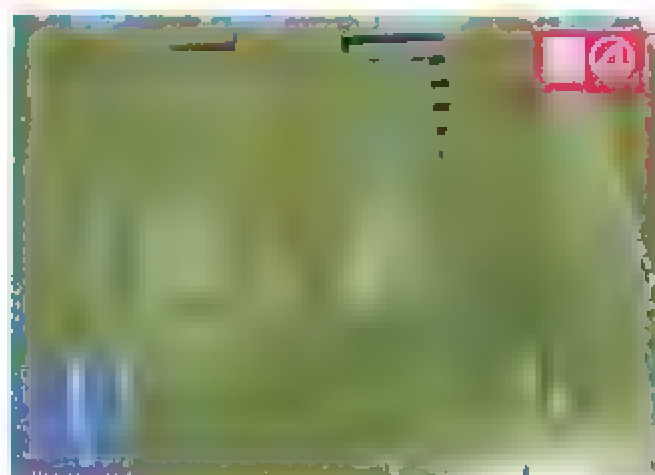
內容： 在羅馬的 unguided 正一區一區地摧毀這個城市；另一方面，我們以前的安全要塞則遭到了駐地特務的佔據，你必須將這些人都掃除。

提示

本關要消滅的敵人非常多，而且散布範圍廣，如果想要順利過關，最好要準備長距離步槍與一些定時炸彈。由於衛星遭到敵人的控制，玩家在與敵人戰鬥時，有可能會遭到來自衛星的轟炸；除了多嘗試以瞭解衛星轟炸的範圍外，筆者建議您先從圖 1 的敵人下手，比較不會在戰鬥時遭到衛星的轟炸。

由於本關必須消滅所有的特務、unguided 與守衛，能夠協助我們的就只有警察與平民了。在圖 2 中的警察局門口有四個持雷射槍的警察，記得要把他們說服，這樣我方的火力就可以增強不少。

在圖 3 的碉堡有許多的敵人，不過當玩家一侵入碉堡後，就會觸動了衛星對該地的轟炸；筆者建議您先射殺一個碉堡中的敵人，然後就逃離現場，讓衛星將該地的敵人炸死。一旦碉堡中最後的一個 unguided 死亡後，附近便會出現兩隻機械蜘蛛，玩家必須趕緊用長距離步槍將它們摧毀，否則會遭到雷射的猛烈攻擊。



在清除所有的 unguided 後，接下來就要攻擊要塞內的特務了。只要玩家能以長距離步槍慢慢偷襲，要解決這些特務並不難。把圖 4 中的建築物炸毀的話，可以撿到兩個公事包；不過要將炸彈安裝在建築物的正中央，才可以一次就將建築物炸毀。躲在建築物後方的特務身上，放有名為『幽冥犬』的電子守衛，記得要把這樣東西撿回來研究。

地點： Hong Kong、Beijing、Pheonix

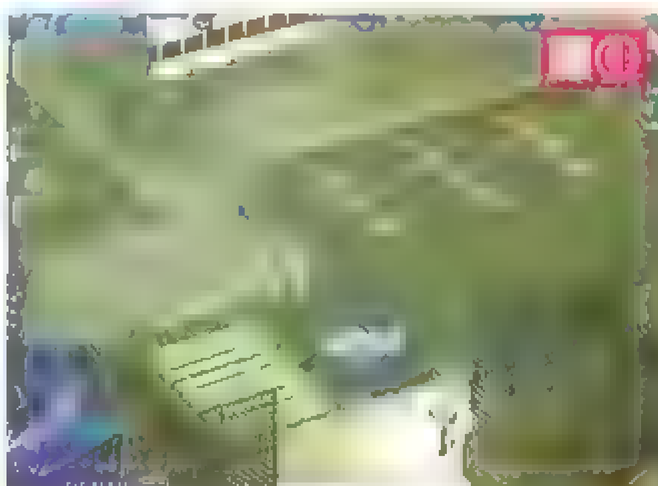
命令： 使所有敵人的特務失去效力。

內容： 很明顯地，我們的行動受到了兇暴特務的監視。敵人已經在人工頭腦的研究上，有了新的進展。你的任務就是讓一般的特務失去效力，並且把裝備有先進人工頭腦的特務說服。

提示

A Hong Kong

一開始先把特務到圖 1 中的位置，等待敵人的特務前來攻擊。在把這些敵人的特務清除後，接下來就要將附近的警察與守衛也一併解決，並將他們留下的雷射槍拾起。然後將 3 號特務的武裝改為說服器（其他人仍然持武器），在其他三人的掩護下，開始將路上的人說服，說服的人愈多愈好。



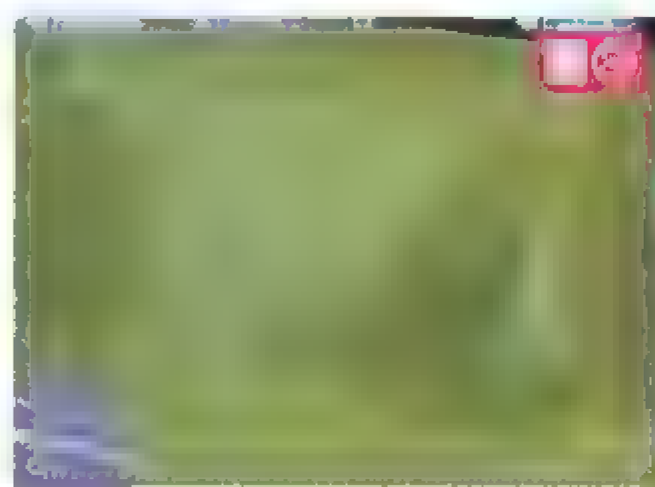
在您努力進行說服的時候，會有兩輛車對我方特務及被說服的民衆開火，如果不先用雷射將這兩輛車擊毀，那麼所有的努力就都白費了。

在圖 2 中有一輛車，是進入碉堡說服特務所必備的工具。不過這輛車的附近有四、五個警衛看守著，如果可以的話，連他們也一併說服，接著就可以開車進入碉堡。在對付最後一個特務時，如果將他殺死，那麼可以慢慢地逛回指定地點，然後就可以過關了。如果選擇將他說服，那麼在說服完成後，就要趕快開車衝到指定點，因為等一下會有持續的空中轟炸，如果不趕緊逃離，所有的人就可能被炸成碎片。說服完成後，會有一堆的敵人特務從『牛蛙貨車』中下車，準備以雷射光來犒賞玩家。這時候最好的方法，就是把車子直接往敵人面前衝去，讓車上的 3 號特務持說服器將他們說服。不過還是會有幾個特務無法說服到，所以要趕快讓所有的人下車（以免車子被擊毀），集中火力向這些特務開火。

B Beijing

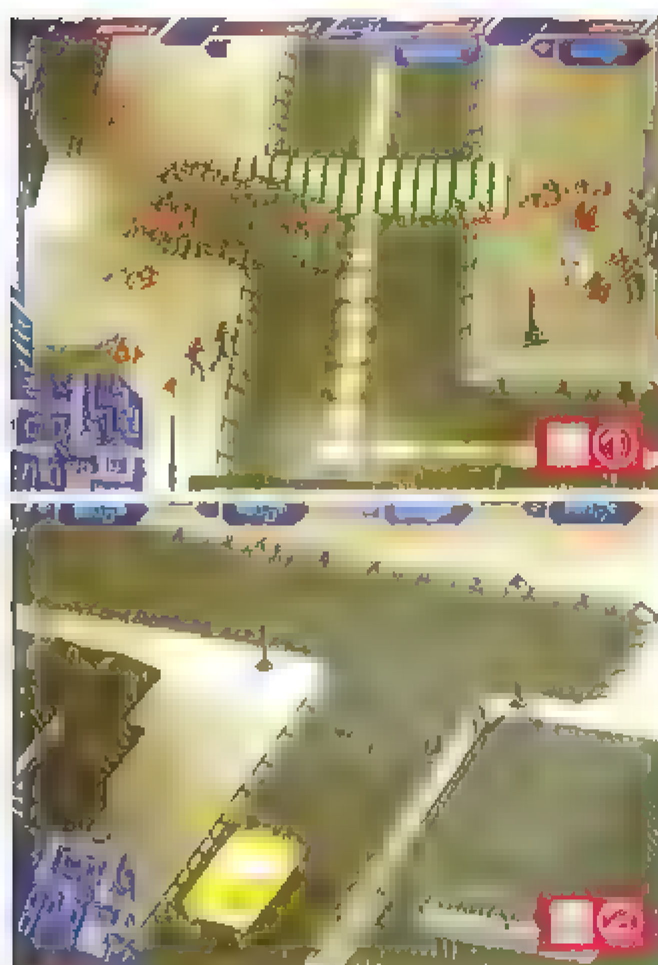
在進行任務之前，先讓 2 號裝備四枚高性能炸彈；任務開始後，立刻將人員的 PSI 調到最高，並裝上 Minigun，在原地等待敵人的特務前來送死。在消滅這一波的敵人後，玩家應該先沿著中央地帶的碉堡外的馬路週圍打轉，一面說服民衆，一面攻擊警察與守衛，並且收拾新時代教會的狂熱者。除此之外，還有一些守衛會坐在 APC 上，對我方的人員進行攻擊，所以要儘快用雷射將這些裝甲車摧毀。

在將碉堡外的危險份子清除完畢後，接下來將人員移到碉堡的入口附近，然後伺機衝入其中，將兩名敵人的特務說服。至於碉堡內的守衛，要說服或殺死，就看您的喜好了。



接下來，把人員移動到上圖的位置附近，您可以發現入口處部署了兩座電子守衛，所以到了必須使用高性能炸彈的時候。派 2 號在圖 1 中游標所指的地方安置一枚炸彈，引爆之後可以摧毀一座，接下來衆人蜂擁而入，以雷射摧毀第二座。目前在這個山谷的敵人都不強，所以儘可能將他們說服。在完成說服的任務後，必須逃回原來的空降地點；不過敵人的守衛會駕著飛船從空中攻擊，所以人員在逃出山谷後，應該先整頓隊形，準備以雷射將來襲的『敵機』擊落。如果您之前有弄到車子的話，躲在車內與敵人的飛船對打，死傷會更小。

C Pheonix



任務一開始後，先將右側的新時代教會狂熱者都清除。接著還是沿路說服，並將敵人掃除。圖 1 是 unguided 聚集的地方，應該迅速將他們消滅，以免平民被殺光了。

需要車輛的玩家，可以從圖 2 的位置弄到車，然後將車子開進碉堡內。由於碉堡內的守衛很快就會圍過來，所以要儘快將兩個特務說服，然後集中火力攻擊守衛；如果您的人員裝備不錯的話，那麼不妨將碉堡內的人員全部說服。在說服目標特務後，敵人仍然會駕著飛船來攻擊，所以還是準備用雷射將它打下來吧！

地點： Rome

命令： 說服兇暴特務的首領

內容： 你的表現很出色。不過兇暴特務的首領，攻下了我們最近在羅馬建立的前進基地。我們希望這位有能力的人，能夠加入我們的行列。

提示 本關要說服的人物只有一個，但是可別太大意喔！由於要說服這個特務之前，大約需要先說服三、四十個以上的平民；所以筆者建議您先將所有的 unguided 與警察先加以清除，以免已經說服的平民遭到攻擊。另外還有一個警察與兩個 unguided 會開著車到處逛，也必須將他們一併除去。

在將這些具有威脅性的人物除去後，接著可以派 3 號到處說服平民；並且派 2 號到圖 1 的大門口安置炸彈，以便破門而入。

要進行說服之前，一定要說服大量的民衆，否則不但無法說服該特務，反而還會使他會坐上圖 2 中的 APC 飛走，導致整個任務失敗。

地點： New York

命令： 說服 Jennifer Taks

內容： 幾個在北美的集團組成了『新大西洋聯盟』（NAA），這個組織的快速發展值得注意。我們以前的媒體主管 Jennifer Taks 利用她的特權，在網路上爲 NAA 找尋科學家，而她的努力似乎已經成功了。我們需要她，也需要知道如何找出這些科學家。

提示 本關一開始會播放一段 NAA 的雇員走進屋子的畫面，這段時間您是不能控制任何東西的，所以千萬不要以爲遊戲是不是出了什麼問題。而在這段畫面中出現的雇員，就是您第一個要說服的目標。

由於本關的敵人會主動搜尋您的特務，所以要隨時保持警覺，以應付可能的攻擊。任務一開始後，先把人員移動到圖 1 中的位置，然後拿出 Minigun，準備對付前來攻擊的守衛。把這些守衛除去後，要立刻換上雷射槍，因爲馬上會有敵人駕飛車從空中發動攻擊，唯有用雷射槍，才可以迅速將它擊落。一開始由守衛所發動的攻勢有兩波，如果可能的話，設法將第二波的警衛說服，以增

強我方的火力。另外，在空降地點正前方有一棟建築物，外面站了三個拿雷射槍的警察，也要把他們一併說服。

在說服了這些警手後，接下來就要準備說服 NAA 的雇員了。在雇員所在的屋子附近，隱藏了許多守衛與特務，除非玩家接近，否則這些人不會跑出來。因此，要把人員移到圖 2 的位置附近，吸引敵人來攻擊。把這些敵人都收拾掉以後，就可以進行說服的工作了。

至於 Jennifer Taks 所在的研究室，則是在圖 3 附近，要進入這個地方，得要先弄到一輛車，不過這個應該相當容易。在這個研究室中，最值得注意的倒不是大量的警察，而是部署在門口的兩座雷射砲塔。為了避免因為它們的攻擊而死傷慘重，應該一邊打一邊往裡面退。等到把敵人都清除掉以後，再說服 Jennifer Taks，並利用圖中的飛車直接飛往指定地點。由於敵人也會以飛車追擊，所以要趕快把人送到脫逃地點，以免前功盡棄。

地點： Santiago、Buenos Aires、Cape Town、Adelaide

命令： 追蹤科學家

內容： 我們已經透過Jennifer Taks所提供的資訊，發現敵人的頂尖科學家正在聖地牙哥等地。現在就去找出他們，並且加以說服。

提示

A Santiago

本關有兩種玩法，一種是直接坐上電車，一路殺到圖 1 的位置，然後讓 2 號安置炸彈，把大樓炸毀一部份，接著進行說服的任務。不過這種方法失敗率很高，因為說服完成後，馬上會有兩架敵人的 APC 飛過來，不斷地以電子槍攻擊，最後可能在科學家被殺死的情況下，導致任務失敗。

第二種玩法，是先大量地說服民眾與警察（因為他們持雷射槍），然後說服圖 2 中躲在屋子內的敵人特務（在『牛蛙貨車』左邊的屋子內，躲了許多敵人的特務）。接下來將要掃蕩新時代教會的狂熱者，並把兩輛 APC 與路上的警車都加以摧毀。

然後再回到圖 3 的位置，將飛車開去進行說服的任務。由於科學家的後面有一群狂熱者跟著，所以要把武器換成剛從敵人身上撿到的長距離步槍，讓特務以自動攻擊的方式射殺那些狂熱者，這樣才不會誤射科學家。

B Buenos Aires

本關的敵人可說是多如牛毛！可是為了確保被我們說服的科學家的安全，最好還是把他們統統都除去。為了對付這麼多的敵人，玩家一定要善用牆角，以 Minigun 對敵人密集射擊；還好敵人大都是以幾個人為一個戰鬥單位，所以可以各個擊破。

至於科學家所在的碉堡，守衛更是森嚴，筆者建議您利用圖 1 的轉角，作為與敵人交戰的場景；如果您有電子守衛的話，安裝一座在那裡，可以幫您收拾不少敵人。要引出部份的敵人，可以先將一個站在門口的狂熱者擊斃，接下來就會有一堆狂熱者追出來了；這時玩家可以把他們引到牆角附近，慢慢加以收拾。

引出一批敵人後，基地還有三個屋子有敵人。這時先派特務站到圖 2 中的大門內，可以將附近屋子內的敵人再引出來。至於碉堡中剩下的敵人，除非您的特務移動到他們的屋子附近，否則他們是不

會走出來的，這倒給我們分別加以消滅的好機會。在對付這些碉堡內的的人時，千萬不要傷到科學家，否則一切就前功盡棄了。

C Cape Town

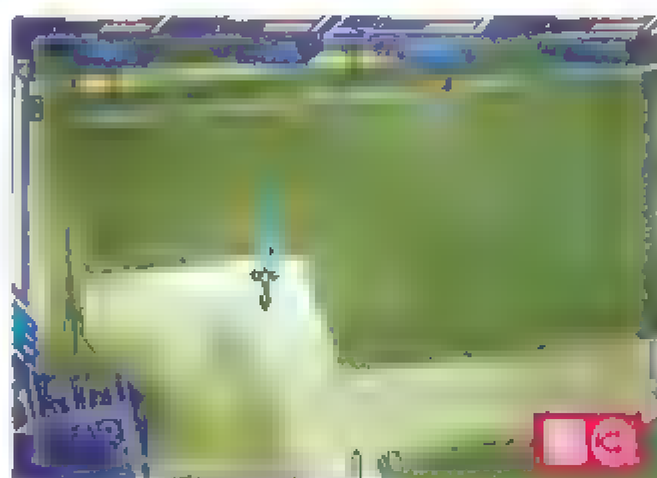
本關的難度非常地高，因為警察與新時代教會狂熱者的武裝飛船加起來大約有八艘左右。除此之外，本關還有一堆手持雷射與電子槍的 unguided ，而狂熱者更有四人拿的是飛彈發射器，如果不小心一點，有幾條命都不夠死。

雖然這些 unguided 非常兇悍，不過如果打不過他們，可會被敵人笑死的喔！為了處理這些麻煩的傢伙，在下飛機後，最好就地找牆角當掩護。瓦解他們的第一波的攻勢後，玩家可以發現還有另一群的 unguided ，不過這時候我們要做的事，就是趕快找個遠一點的地方躲起來，這樣前來追擊的 unguided 便會在路上與警察的 APC 火拼起來，而我們只要等到其中一方傷亡殆盡後，再出去撿漁翁之利就好了。當然，要是能說服一些 unguided ，我方的攻擊火力就會增強了許多。

把 unguided 與警察的 APC 都解決掉以後，在圖 1 的地方可以發現一輛只有兩個人看守的裝甲車，不過這是一個大陷阱！因為當玩家靠進這輛車後，馬上會從附近的建築物中，冒出一大堆的狂熱者，而且空中也會很快飛來兩輛 APC 。

由於敵人的 APC 火力太強，玩家如果拼不過的話，可以像圖 2 一樣，躲在屋子的縫隙中開火；但是在 APC 快要被摧毀時，要趕快離開房子，以免 APC 爆炸後，我方的特務與建築物一起陪葬了。

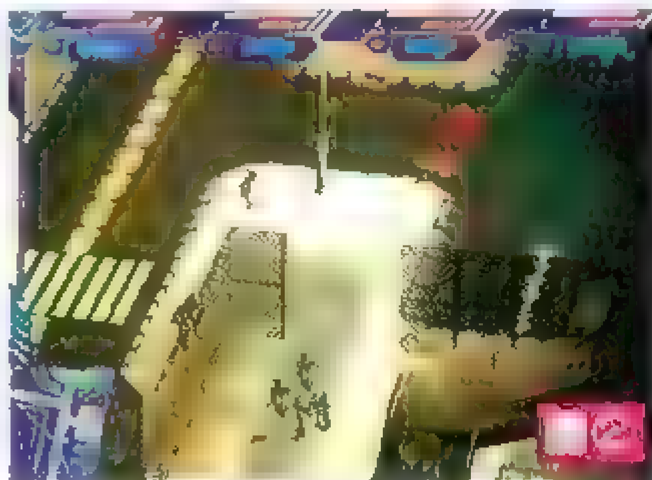
將碉堡外的敵人都清除後，接著就要進入碉堡了。不過筆者並不建議您開任何車輛進入，因為碉堡內有四艘敵人的 APC ，還有兩個拿飛彈發射器的狂熱者，如果您開任何車輛進入，很快就會連人帶車一齊被摧毀了。



最好的方式，還是先派人將大門炸開，然後以長距離步槍將射程內的敵人擊斃，這樣會再引來兩輛的 APC ，這時玩家一樣要用雷射將它們擊落。在圖 3 中的兩個狂熱者持有飛彈發射器，射殺他們兩個後，剛好可以拿這項武器來對付最後兩輛 APC 。把所有的 APC 都擊落後，剩下的幾個狂熱者就不難對付了。至於最後兩個飛彈發射器，則是由一組看守房子的狂熱者所持有，以長距離步槍獵殺他們，就可以拿到了。

D Adelaide

在空降地點的外面有三個 unguided，手持長距離步槍站在那裡，如果您的特務一衝出去，馬上就會遭到攻擊。為了避免傷亡，筆者建議您稍微等一下，因為不久會有一個人把車子開離停車場；玩家可以利用車子通過敵人的面前（如圖 1 ）當掩護，馬上把特務移出來，這時敵人的子彈會全部打在車上，而我們就可以對敵人進行攻擊了。



除去這三個敵人後，玩家要馬上把人移到圖 2 的位置，因為等一下又會有一堆的 unguided 衝過來。玩家如果在馬路上與敵人開火的話，除了沒有適當的掩護外，而且也很容易遭到警察以飛船攻擊。躲在圖 2 的地方，只要對付部份的 unguided ，其他的警察

會幫我們處理。唯一要注意的一點，就是部份敵人身上有炸彈，要提防被這些炸彈炸傷。

接下來玩家最好先將警車擊毀，再往狂熱者聚集的地方移動，但是不要急著衝過去，因爲空中還有兩輛敵人的 APC 。先觀察一下 APC 的移動路線，設法先將它們引出擊毀；如果不小心把狂熱者也都引過來的話，那麼就邊打邊退，逐一地把敵人消滅。

雖然部份的狂熱者會追出來，但是科學家附近仍然會有一些人看守著。這時候要利用剛才撿來的長距離步槍，將敵人逐步地獵殺。

地點： Chirstchurch

命令： 找出並確保 IML Link B

內容： 敵人正在發展一種新科技，可以利用機械來大幅提高人的認知能力，位於 IML Link B 的研究小組似乎將要完成研究了。找出這個地點，並確保它可以讓我們使用。

提示

本關的難度提升了！因爲現在坐在車上與 APC 中的敵人都在兩個以上，所以玩家打起來就格外地吃力了。

任務一開始後，應該先跑到附近的圖 1 處，將那邊的四個狂熱者消滅；接著在原地等待，因爲等一下敵人的 APC 就會來了。要打下敵人的 APC ，還是得依賴雷射與飛彈發射器；如果打不贏，就要趕快躲進附近那個金字塔型的建築物中，等待能源與生命力恢復。雖然敵人的 APC 共有三架，但是都是分批前來，所以玩家可以一直在這個地點等待，等到把三個 APC 都個別擊落後，再進行其他的行動。

擊落三架 APC 後，再來就可以對平民進行說服的工作；在圖 2 有大量警察屍體的建築物中，藏有四名的敵人特務，爲了說服他們，最好事先能說服大量的平民。在這四名敵人的特務中，似乎他們的頭頭無法說服，這時候就要將他除去，並將他身上的公事包撿回來（這四個特務身上都有公事包，而每個公事包中大約有五十萬；所以，要將他們全部殺死，或者說服部份的特務來加強整體火力，就看您的需要了）

在目的地附近有許多狂熱者，如果硬闖過去跟他們打，可能會死傷慘重。所以最好還是在不驚動其他人的情況下，先將圖 3 中的狂熱者除去，接著利用其他狂熱者追過來的機會，沿著建築物的另一邊，跑到指定的地點。

地點： Reykjavik 、 Nuuk

命令： 找出 C3 計畫出了甚麼問題，接著啓動 IML Link 到 Nuuk 之後，並清除 Nuuk 的敵人。

內容： 事態緊急！你必須派遣你的特務到 Reykjavik ，調查當地的 C3 小組研究基地。

提示

A Reykjavik

任務一開始後，先將駐守基地門口的敵人引出來消滅；然後把門口附近的殺手鋼絲撿起來，在門口纏繞幾圈，因爲等一下會有敵人從外面跑進來。

接著移動到圖 1 的位置，把那附近的敵人也清除；不久會有一個狂熱者從屋子裡出來，如果不除去他的話，他會用炸彈炸毀部份的設施，而使我們的任務失敗。

接著玩家還是需要守在原地，因爲等一下還會有敵人駕著 APC 前來；由於他會停下來準備安裝

炸彈，所以玩家可以趁機除去他。除去這個敵人後，會有一批狂熱者剛好從門口進來，利用他們正在穿過鋼絲陣的機會，可以用雷射加以攻擊。

由於敵人的數量很多，而且要說服的對象分散在兩地，所以最好先將敵人都除去以後，再進行說服的任務，以免科學家遭到誤殺。至於兩個電子守衛，千萬不能用炸彈把它們連建築物一齊炸掉，因為那一棟建築物是研究室，炸掉也算任務失敗；最好的方式，還是將人員緩緩地移動，找一個可以發射雷射的位置，慢慢地將它們擊毀。

由於敵人在各通道口都佈下了鋼絲，在除去所有狂熱者後，需利用我方的特務來回在佈置鋼絲的地方穿梭，把這些鋼絲弄斷；否則等一下說服的科學家，可能會被這些鋼絲割死。如果您能利用剛才敵人開來的 APC 當交通工具，倒是可以避免這個問題。

要說服圖 2 附近的科學家時要注意，只要玩家一進入他所在的地區，他馬上就會逃出來；為了避免被他逃走，可以派一個特務由左邊的傳送站進入，將科學家逼出來，持說服器的特務則在右邊的傳送站等待，只要科學家一出現，就加以說服。

B Nuuk

本關的敵人數目多達數十名，玩家如果與這麼多的敵人硬拚，是絕對討不到便宜的；所以在進行任務之前，要為每個特務準備長距離步槍，並且攜帶一些核子手榴彈準備隨時打了就跑。

任務一開始後，先將門口的兩名狂熱者幹掉，這時候十餘名的敵人會開始朝我方的位置移動，所以玩家要趕快坐上附近的一架 APC ，飛往圖 1 的位置，這樣就可以躲開來自地面的攻擊了；雖然敵人也會派出 APC 來追擊，但是那上面只坐了一個狂熱者，用雷射或飛彈發射器就可以將它擊落了。

接著玩家要開始用長距離步槍，把落單的敵人一一掃除；至於一些以三、四個人為戰鬥單位的狂熱者，則要下車用 minigun 對付他們，以免 APC 被摧毀。由於 APC 只是我們逃命用的工具，裝甲並不算太厚，最好不要用來與敵人交戰。

解決第一波的敵人後，接下來要對付圖 2 屋子中的敵人了。雖然這些敵人的數量不多，但是如果玩家正面攻擊他們，將會有其他的狂熱者趕來救援；所以最好還是派人到圖 2 中 2 號的位置安裝炸彈，經過兩次爆破後，就可以將屋子裡多數的敵人炸死了。至於趕來支援的敵人，如果是分批前來，那麼就可以各個擊破；如果是集體前來，那麼玩家就要趕快換上長距離步槍，一邊跑一邊打，把敵人的數量慢慢減少。如果打不贏，就要趕快躲上 APC ，飛到地圖的角落去避難。

在地圖的最上方，有一群的狂熱者和兩隻機械蜘蛛，這是我們下一個要攻擊的對象。由於這裡敵人數量不少，所以最好先投擲核子手榴彈，把部份的敵人炸死，然後再換上長距離步槍，繼續使用「打帶跑」戰術。

至於在中央地帶的大量守軍，基本上的戰術與前面相同，不過如果引出的敵人數量太多時，就要趕緊搭上 APC ，躲到圖 1 中的位置，並把追來的敵人除去；利用這種蠶食的戰術，慢慢地就可以把敵人完全清除，順利完成任務了。

地點： London

命令： 提供執行長會議最大的安全保證

內容： Drennan 教授將在倫敦為我們進行簡報；在此之前，他將先與他的助手去取回資料。而我們的執行長也將在地方警力的戒護下，參與這項會議。

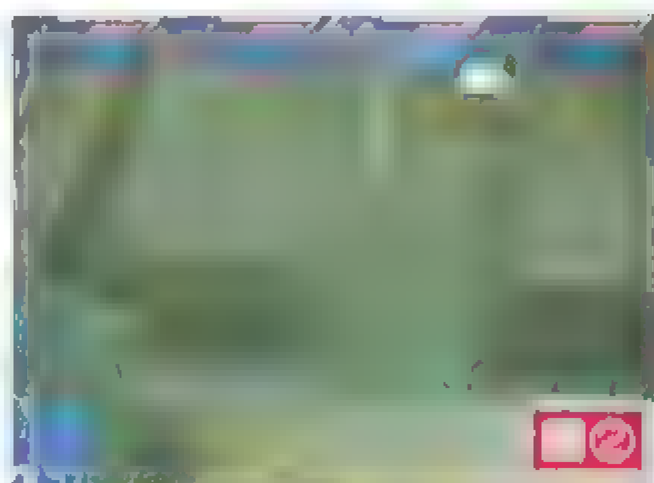
提示

本關一開始，特務是被分散在兩個地區的，這樣的確可以同時照顧到兩個需要保護的人；不過由於 unguided 大多持長距離步槍，如果讓四個特務單獨行動，很可能會被敵人個別狙殺。所以，最

好還是把 1、2 號編成一組，3、4 號編成一組，擔任戒護的工作。

編組完成後，立刻讓 1 號及 2 號跑到圖 1 的位置，等待等一下會移動過來的敵人；至於 3 號與 4 號，則應該主動出擊，先把附近的 unguided 清除。由於敵人是分批出現的，所以要在這兩組特務中不斷地切換，以免防線遭到敵人的突破。

在把第一波的 unguided 清除後，會有一位女士將帶領 Drennan教授去拿取資料，由於這一段時間很長，所以我們可以把一些暫時躲著的 unguided 也除去。像是圖 2 中的那一輛車，上面最少就躲了兩個 unguided，而圖 3 的三棟建築物中，則是躲了一堆的敵人。要解決這些躲在屋子裡的敵人，可以在圖 3 中號所在的位置安裝一枚炸彈，就可以將大多數的敵人炸死了。



除去這些敵人後，就只剩下三個 unguided 會威脅被保護者的安全，只要您能提高警覺，這三個敵人是絲毫起不了作用的。（注意：本關的警察是被我方控制的，但是如果您對警察開火，也會遭到反擊的！）

地點：Tokyo、Bangkok

命令：Tokyo：把 Drennan 教授從敵人手中救出來；Bangkok：把 Drennan 教授安全地護送到我們的營運中心。

內容：Drennan 教授遭到綁架了！根據瞭解，他目前正被敵人囚禁在東京。在你把他救出來後，要把他帶到我們位於曼谷的營業中心，那裡是個安全的地方。

提示

A Tokyo

本關的狂熱者相當多，而且還有一大群集體行動的 unguided，不過要是能將這些 unguided 說服，任務進行起來就易如反掌了。

圖 1 當中的建築物是銀行，把它炸毀後可以發現五個藍色公事包，拿回來大約可以得到二百五十萬左右；不過如果您將銀行炸毀，將會引來大批的警察所以一定要先說服大量的unguide，否則我方絕對打不贏這麼多的警察。

在把銀行的公事包都弄到手之後，接下來就要去救出教授了。由於負責防守的敵人非常多，所以可以先派人到圖 2 中的位置，等到敵人的 APC 將要飛過大門口之際，立刻向著大門口投擲手榴彈，將部份的守衛與 APC 一齊炸毀。接下來敵人一定會蜂擁而出，所以我方一定要趕緊聚集人員，準備與敵人戰鬥。如果我方說服的人員夠多，那麼在圖 2 附近與敵人決戰是最好的，因為警察局門口的雷射砲塔將會為我們除去部份的狂熱者。在清除碉堡內所有的敵人後，最好能將警局門口的雷射砲塔也摧毀，以免我方的人員遭到攻擊。至於解救教授的部份，只要玩家的特務一移動到教授的身邊，他就會跟著你走了，所以不需要再加以說服。

B Bangkok

本關的任務是最麻煩的護送任務，但是執行起來卻是相當地容易；因為 Drennan 教授通常都會等我們與敵人火拼完後，才會到處走動，所以玩家只要能夠迅速將敵人掃除，那麼任務是非常容易完成的。由於敵人的行動非常地分散，我方只要以 minigun 為武器，就可以將敵人快速掃除了。

雖然敵人的數量不少，但是他們只做定點的巡

避，所以玩家可以不必擔心教授會遭到攻擊，儘管放手攻擊敵人；如果能及早將敵人全部除去，那麼就可以輕易過關了。為了避免Drennan教授遭到突來的攻擊，所以圖1當中的車輛一定要加以摧毀。至於圖2中的大樓，則是我們的目的地，雖然當中有許多守衛，但是都是自己人，所以不必緊張。

第15號簡報：

地點： Hawaii

命令： 提供檀香山人員會談的安全保障

內容： 檀香山 AI 希望加強與我們的同盟關係，而且他們正準備接受命令，把所有的資源移交給我們。我們的人員將會與他們碰面，並且交換資料傳輸的協定。在這個過程中，他們的安全就是你的責任了。

提示 由於本關敵人的數量很多，加上我方有人需要保護，所以還是避免與敵人正面衝突才是上策。如果要以最輕鬆的方式完成，那麼一定要借重偽裝盾，請事先準備好。

任務開始後，會有大批的敵人朝我方所在地移動，所以可以如附圖1一樣，先派人在敵人必經之路呼叫衛星轟炸。即使有部份的敵人躲過轟炸，我方打起來仍然輕鬆多了。

在除去這一波敵人後，除非您的人員移動到了敵人偵測範圍內，否則敵人不會再主動發動攻勢了。所以我們可以利用此一大好機會，觀察那些特務是沒有被保護者隨行的；然後讓其中一個沒有人隨行的特務使用偽裝盾，快步跑向圖2的地方，將那裡唯一的一架 APC 弄到手。在登上 APC 之前，玩家可以先觀察附近特務的屍體，其中有一人附近有個奇怪的東西，那是第四級的皮膚，只要撿起來，就會自動黏在您的特務身上了。（去開 APC 的特務沿途一定要使用偽裝盾，千萬不可切換至其他的武器或裝備，否則如果被敵人發現，下場將會很慘）

弄到 APC 之後，立刻把它開到我方人員聚集的地點，讓所有的人都上車，然後開到圖3的位置就過關了。（請注意 APC 飛行的路線，儘量選擇敵人比較少的地方，以免遭到擊落）

第16號簡報：

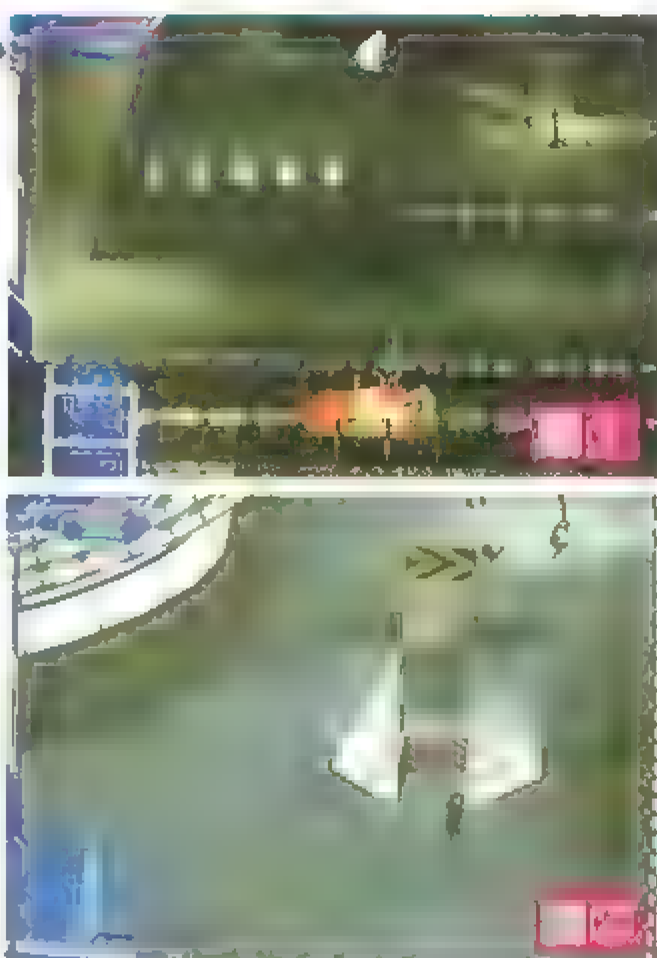
地點： Johannesburg

命令： 控制特務 Wu ，然後找出 De Saxo 並說服她

內容： 我們察出了綁架 Drennan 教授的人，她的名字是 De Saxo ，目前人正在 Johnnesburg 。我們是從一個已經退休的特務 Wu 得到這個資訊的。在與他達成交易後， Wu 同意讓我們使用他來完成任務。我們已經在他身上裝備了新時代教會的說服器，希望他可以說服 De Saxo 。

提示 筆者在完成本關的任務之後，有一種被耍了的感覺，因為簡報中的要求是『說服』 De Saxo ，但是筆者卻一直無法說服她；反倒是等她搭飛車逃出地圖之後，任務竟然完成了！

不過儘管任務的內容變成了“逼 De Saxo 逃走”，但是難度一樣很高喔！由於玩家所能使用的特務只有一個，所以要避免與敵人正面衝突，最好是不斷使用長距離步槍偷襲敵人，慢慢消耗敵人的數量；如果能夠多說服一些警察與平民的話，對我們也有很大的幫助，不過本關的警察全部都被解除武裝了，所以還要帶他們去撿一些武器。



在 De Saxo 所在的地點，有許多的狂熱者守護著，如果我方只以一個特務衝進去，大概很快就會被打成蜂窩了；所以最好還是先到圖 1 的位置，用長距離步槍狙擊狂熱者，把他們一一引出來消滅，然後我方再從圖 2 的傳送點侵入，把 De Saxo 逼走。

雖然 De Saxo 會逃走，不過她只是換到一個守備更森嚴的地方而已，所以玩家要再多吸收一些平民部隊，才可以攻得進去。只要您可以再度攻進 De Saxo所在的地點，她就會再次逃跑，不過這一次她就眞的會逃出地圖之外了，所以只要再等一下子，任務就算完成了。

地點： Cairo

命令： 除去 De Saxo

內容： 我們要改變之前對你下的命令了。既然 De Saxo 不可能爲我們效命，那麼就只有殺死她了。我們發現這個獵物在開羅出現，這一次可千萬不可以再讓她逃走。

提示 這一次可是眞的要殺死 De Saxo了。雖然任務很難，但是收獲也很豐富喔！在進行任務之前，要記得準備四枚手榴彈，還有一些僞裝盾。

任務開始後，我方立刻會遭到四名敵人的圍攻，雖然不是很好對付，但是玩家應該能順利將他們擺平吧！接著先讓所有的人恢復體力與能源，準備下一步的行動。

在圖 1 的地方有一輛 APC，這對我們是否能輕易過關有很大的幫助，所以要先派一個特務使用僞裝盾，潛入敵陣將它開出來，以免它受到戰火的波及。接下來我方就要將準備將那附近的狂熱者清除了。不過在此之前，敵人在外圍部署了一架 APC 負責巡邏，所以我們要先將 APC 引出來擊落，以免遭到兩面夾攻。

在圖 2 的建築物中，有一堆的敵人正在會談，而這些人當中，某些人的身上有一些好東西；要弄到這些東西，最好的方式就是把建築物與敵人全部炸在一起囉！所以先在比較遠的地方擺好陣型後（以免驚動敵人），派一個人將手榴彈投到車子與建築物之間；只要您的動作夠快，投得夠準，那麼就可以把大多數的敵人給炸死在裡面了。手榴彈爆炸之後，建築物旁邊的車子可能未被炸毀，爲了避免有人利用車子逃走，一定要將車子確實摧毀；至於另外一輛黃色的車子，也是敵人的交通工具，所以也不可以放過。

在把這些敵人都清除完畢後，要仔細地搜查屍體，在一個金黃色的狂熱者身上，應該可以找到一把新武器與一個公事包，在另外一個＂平民＂身上，也可以再搜出一個公事包。

由於敵人的數量太多了，我們必須要多吸收一些狂熱者，才可以使任務進行起來更輕鬆，所以接下來就是要說服平民與狂熱者了。如果您想省略這個步驟也可以，那麼只要直接坐上 APC 去追 De Saxo，她在脫逃兩次之後，就會躲到圖 3 的位置。這時玩家可以派人從 APC 空投手榴彈，把她炸死在當地就可以了。本次任務的後半段幾乎都要仰賴 APC ，所以最好避免在 APC 上與敵人直接交戰，只要能夠順利解決 De Saxo 就好了，然後趕快飛到過關指定的地點，千萬別再戀戰。

地點： Sevastopol 、 New Delhi

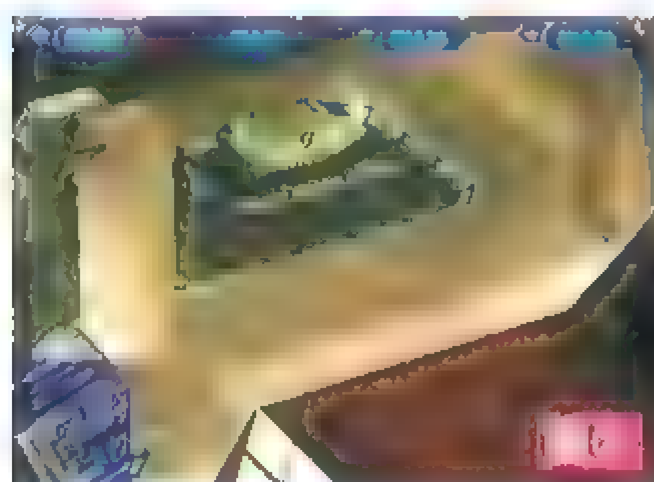
命令： Sevastopol ：清除所有的人；
New Delhi ：除去 Deel Gonda ，並敉平叛亂

內容： 據報在 Sevastopol 與 New Delhi 有大量的 unguided 發生叛亂，你必須要奪回這兩個地方的控制權。

提示

A Sevastopol

任務開始後，千萬不要馬上就攻擊附近的 unguided ，否則等一下會有一大群的敵人加上兩、三架 APC 聚集過來，那時就遠非我們所能應付了。最好的方式，還是先讓所有的人使用偽裝盾，然後快步跑向圖 1 的位置，並登上其中一輛坦克。在登上坦克之後，仍然要維持偽裝，但是可以使用坦克本身的武器，把附近一輛載有敵人的車子加以摧毀；在附近的房子外面有兩個 unguided 在守衛著，要把他們兩人也一併除去，以免他們等一下會開走剩下的坦克。



在完成上述的行動之後，接下來仍然是維持著偽裝，把敵人遺留在地上的電漿槍（ Plasma Lance ）拾起來，然後趕到圖 2 的位置，將 APC 開到圖 3 的位置，然後讓所有的人都降落在屋頂上。（注意！從任務開始到以上的步驟爲止，都要讓人員維持偽裝，以免驚動敵人）

或許您會懷疑，爲何要將人員降落在屋頂上呢？因爲本關有三輛的敵人 APC ，還在屋頂與他們決戰的話，可以避免來自地面的攻擊。所以接下來就可以把人員的武器都換成電漿槍，一面對付敵人的 APC ，一面偷襲地面上的敵人坦克。（請把人員與剛剛開來的 APC 離遠一點，以免 APC 遭到敵人摧毀，等一下我們就沒有交通工具了！）

把三輛 APC 都摧毀後，接下來要搭上剛剛的 APC ，讓人員降落在隔壁比較低的屋頂上；然後再把武器換成長距離步槍，從屋頂上射擊地面的敵人，在這個屋頂的兩個角落，剛好可以射中兩大群的 unguided ，所以任務就輕鬆多了。

把這兩群的敵人都清除後，接下來就可以降落到地面，開始偷襲落單的敵人了。在掃蕩完本區，準備清除被鐵絲網隔開的下一區之前，在我們最早降落的建築物旁的空地上，有一個公事包，別忘了拿！

由於下一區的敵人也很多，所以筆者建議您利用地形的高度差，以長距離步槍慢慢狙擊敵人。而最好的狙擊地點，當然是敵人無法攻上來的地方了；所以，就把 APC 降落在圖 4 的位置，讓人員沿著平台去偷襲敵人。除此之外，有一些屋子中也躲著不少的敵人，所以也要利用高度差，從外面將屋子摧毀，並將走出屋子的敵人狙殺。

B New Delhi

本關所要消滅的都是綠點的 unguided ，至於粉紅色點的守衛則是我方的人員，所以不必緊張。雖然敵人的數量很多，不過只要以長距離步槍慢慢狙擊一樣可以輕鬆將他們擺平。比較麻煩的地方，是位於化學工廠內的敵人，由於門口有火燄阻隔著，所以我們需要開著圖 1 中的坦克，才可以順利進入其中。

不過在弄到坦克之後，先不要急著衝進去。因爲火燄的阻隔，所以敵人也無法走出來，因此我們可以把人員部署在圖 2 中的位置，將敵人慢慢地引出來，然後用長距離步槍加

以射殺。在化學工廠內有三架敵人的 APC ，所以我方最好先將地面的敵人都誘殺之後，再開坦克進去。

由於坦克很難將移動中的 APC 擊落，所以我們必須下車，以電漿槍與敵人直接對決。雖然這些 APC 很容易加以擊毀，不過敵人會從空中丟擲手榴彈，必須特別小心，一旦敵人丟下手榴彈，就要趕快將人員移走。

至於被隔在離島的敵人，雖然數量不是很多，但是由於我方人員必須一個個傳送過去，所以很可能還沒站穩就遭到圍攻了。因此，不妨先以偽裝盾潛入，躲到敵人 APC 所在的角落，然後換上電漿槍，迅速將它擊落；剩下的敵人就可以用長距離步槍與電漿槍加以收拾了。

地點： Bahrain

命令： 瓦解敵人的特務，並摧毀 unguided 的攻擊武力

內容： Bahrain 的 unguided 在城市週圍部署了重型武器，並準備對我們發動全面性的攻擊。由於我們在這個城市中有重要的設施，所以你必須在敵人發動攻擊之前，取回這個城市的控制權。

提示 本關必須將所有的敵人特務與 unguided 都消滅才可以過關，所以如果您原先說服這些人來增強火力，那麼最後必須設法將他們除去。由於敵人的數量相當多，而且又配置了一些 APC 與坦克，所以我方特務必須都裝備長距離步槍與電漿槍，才能與之抗衡。以下對於我方出發的地方簡稱 A 區，河流的對岸則稱B區。

在任務一開始後，可以先用長距離步槍將落單的敵人一一掃除，然後沿著圖 1 的通道快步衝向B區。雖然兩區的敵人都很多，但是在玩家的特務抵達B區不久後，敵軍將會發生大爆炸，使得敵人的火力遭到削弱，所以玩家不要急著與敵人火拼。由於看守通道的兩個敵人持有電漿槍，可以將他們殺掉或暫時加以說服。

到達B區之後，敵人的六架 APC 會分批前來攻擊，所以我們要找個空曠的地點與之決戰，以免因爲建築物被 APC 引爆，而將我方人員炸傷。接下來，就可以專心對付那一輛已經受損的unguided 坦克了。在把這一區的 unguided 都消滅後，接下來可以將圖 2 那一棟建築物摧毀，在其中可以找到四個公事包；由於在拿取公事包後，可能會觸動衛星對當地的轟炸，所以拿了之後就要趕快逃遠一點。還有，除了 APC 之外，尚有一輛會飛的貨車，最後也會飛來攻擊，千萬不可掉以輕心。

在所有會飛的車輛（共七架）都遭我方擊落後，接下來就可以對B區的敵人特務展開掃蕩了。由於敵人特務的數量也很多，所以我方不妨先用長距離步槍加以狙擊。把這些特務都消滅後，就可以轉過來對付 A 區的敵人了。

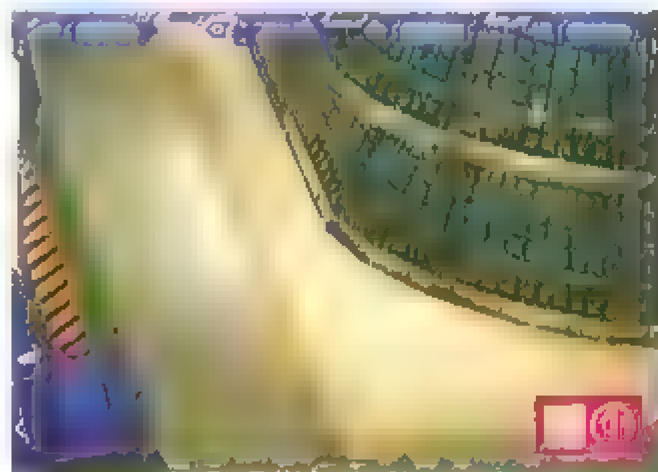
地點： Colombo

命令： 重新奪回軌道電梯的控制權

內容： 新時代教會控制了位於可倫坡的軌道電梯。我們擔心他們會把月球研究基地實驗中的『電離層重新定位裝置』拿來當作武器，所以你必須奪回軌道電梯的控制權。

提示 本關要爲每個特務準備長距離步槍、兩種醫藥箱還有大量的手榴彈。

任務一開始後，先讓 2 號用手榴彈將圖 1 與圖 2 中的建築物炸毀，最好能將其中的敵人也一並炸死。



接下來要立刻切換到 4 號，然後飛到圖 3 的位置，對該地的敵人 APC 投擲手榴彈。在除去這些敵人的 APC 後

，就要讓 4 號沿著地圖邊緣的高地飛行，依序將 3 號、2 號、1 號接上 APC，然後再降落在敵人無法抵達的高地上，沿著高地對敵人偷襲。由於敵人的數目相當多，所以任務可能會失敗好幾次，不過久了之後，玩家應該就可以抓到要訣。而最需要提防的敵人，是在中央地帶巡邏的 APC，如果能夠順利將它們擊落，任務幾乎就可以完成了。

在順利抵達指定位置後，玩家將會被傳送上太空站。在太空站上最需要注意的，就是要將敵人所遺留下來的炸彈撿起來，否則只要有一枚爆炸，任務就得重來了。至於當玩家依照雷達拿到太空梭導航電腦後，必須先到中央兩側的通道中，各派一個人站在該地的一部機器前（如圖 4），在兩個特務就定位後，中央通道的力場就會慢慢消除了。接下來玩家要做的，就是把另外兩個個務也站到對頭兩個特務對面的機器前。

等到四個特務都分別戰在一部機器前之後，前往圖 5 自動毀滅裝置的通道的力場與火燄就會消失，我方的特務也可以順利地通過了。

至於最後要拿到的太空梭維生模組，雖然持有的狂熱者前方有力場（如圖 6）保護著，但是在我方派遣一個特務進入該力場後，力場就會逐漸消失，其餘的人就可以順利通過了；不過最後一個敵人身上有炸彈，玩家一定要在炸彈引爆前將它拾起，否則就前功盡棄了。（筆者就有這種慘痛的經驗）

在人員登上太空梭後，所要面對的就是最後的敵人了。由於敵人的數目很多，而且武器很強，玩家就要自求多福了。

下期待續

燈塔的真相

驚悚

王詠文

博士的家

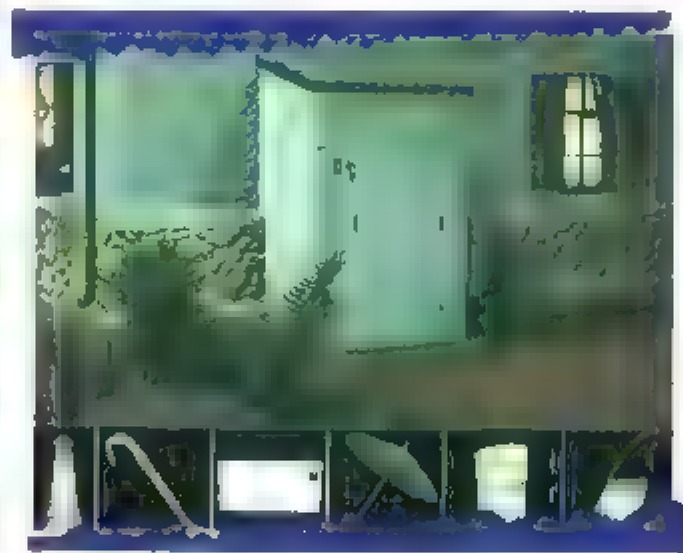
回到了家，首先聽聽答錄機裡的三通留言：第一通是親愛的老媽打來的，大概的內容是數落我有多久沒跟家裡聯絡，還有她跟老爸都很好，不必擔心他們，還說很想我，如果我在這兒待地厭煩了，可以回到老家暫時休養生息之類的話；第二通是老編的，他劈頭就說已經十分厭煩跟答錄機說話，還說他本來以爲我應該乖乖待在家裡寫故事，可是顯然違背了他的期望。唉！最近的事眞多。還是先聽第三通吧！第三通留話是好友打來的，事情可不妙了，他遇到了可怕並且非常緊急的事故，得立刻出外處理，可是他的小女兒阿曼妲在燈塔中無人照顧，於是只好拜託我去那兒做個臨時保姆！

事情非同小可，我得趕緊去燈塔中看看阿曼妲是否安然無恙。於是我打開桌子上的紅木盒子，拿出裡面的打火機。再打開靠窗戶那張桌子的抽屜，將雜物移開後拿出車子的鑰匙。外面正在刮風下雨打雷的，出門前別忘了拿門口旁邊衣架上的傘，當然皮包也得一併攜帶著。

打開門，拿起車子鑰匙（以滑鼠在門外那台 Ford Thunderbird 上點一下），我立刻迅速地駕車前往燈塔，在快到燈塔的路途上，一直不斷地看見閃電正一道一道地打在燈塔上方，不知道發生了什麼事，等到我到達了燈塔門口，燈塔上方突然發出一陣強光，然後就回復成一片黑暗。

註：此時，您將面對著燈塔，如果向後轉嘗試著回到車子裡，那麼遊戲就會問您是不是的要結束遊戲。

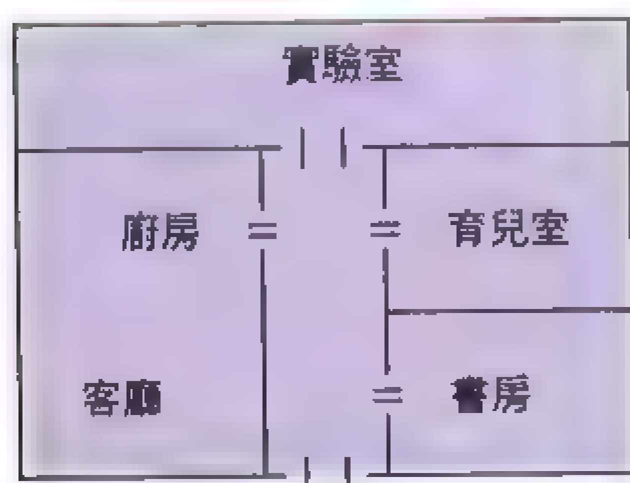
進屋前，我先查看一下信箱，裡面有一封信件，先拿著吧。接著往前門大步邁去，敲敲門環，果然沒人回應我。可是我沒有大門的鑰匙啊！嗯，也許他把鑰匙藏在門口的附近，找找看好了。果然，在門口正下方的地板上，有一把鑰匙藏在左前方的飛機模型底下，正是大門的鑰匙沒錯。另外，我還在門口左邊的壁燈裡，找到了另一把銀色的鑰匙。


燈塔屋外的電源總機室！

用鑰匙打開大門的鎖後，走進屋裡一片漆黑，只聽見嬰兒阿曼妲悲淒的哭聲。想必這整棟房子的電源被關閉了，得先想辦法把電源重新啓動。於是我轉身走出屋外，繞往左側，找到了電源總機室，可是門上也有個鎖。嗯，試試剛才那把銀色的鑰匙，運氣不錯，鎖順利地被打開了。打開電源總機室的門後，我趕緊打開牆上的電源總機箱，並且拉動

左側的二個拉柄，這樣整個屋子應該就有電力供應了。離開前，順手拿走地上的那把鐵橇備用。

●燈塔屋內地圖●



博士家的客廳與廚房！

回到前門並且進入屋內，我決定先到左前方的門內去看看。原來這兒是客廳，並且與廚房是相連的，那就先看看冰箱裡有什麼好吃的吧！一打開冰箱，裡面除了阿曼妲的奶瓶之外，實在沒什麼可口的食物。拿起奶瓶，我注意到餐桌上零亂地放著一疊筆記，上面是好友克里克博士（ Dr.Krick ）記錄他研究的內容與進展。好像是他無意間在某本書籍中，發現了 Godel 的宇宙論中提到了「空間—時間的連續性」，是現今眾多科學家遺忘與忽略的。

但是， Godel 的理論因爲具有 stationary 的特性，所以不適用在現今我們所知的宇宙理論中。但是我們這位克里克博士，認爲 Godel 的理論恰好可以應用在他自己的研究裡。繼續看下去，我發現好友企圖要在某個暴風雨的夜晚，利用閃電的能源來啓動他的實驗設備，還說也許這樣就可以得到一個最後的結論。唉，看來他這次遇到的危難大概與這個奇怪的實驗脫不了干係。後來，我在客廳的書櫃中找到了一個指南針後，就回到剛進來的走廊上。

（完整版）

我走入了走廊右前方的育兒室裡，拾起地上的玩具士兵、還有一進門小桌子上的鬧鐘後，我開始閱讀放在窗旁床頭櫃上的筆記—裡面提到他遇到一個怪物，屢次穿過光環來拜訪他的家及實驗室，可是因爲語言不通，只能以肢體稍微會意怪物的思想，最後一頁還描繪了怪物的大略長相呢！

接著，我走出育兒室，再去書房（走廊的右前方）看看。從一進門左側的書櫃上，我找到了一隻金色的麻雀、一些貝殼、還有兩個紅色的杏仁形薄片。之後，房間右側有一張擺放著綠色檯燈的捲蓋式書桌，在桌子的右邊抽屜裡，有一把拆信刀。使用拆信刀將進入燈塔前取得的那封信拆開，裡面含糊地解釋著克里克遇到了非常緊急的事，所以必須立即離開，還說若他遇到了任何的不測，書房的保險箱裡有更進一步的資料。

在信的最下方還註記了三個號碼： 5-18-28 ，我猜想這應該就是保險箱的號碼了。接著，我在門口正對面的書架後面找到了保險箱（將第二排的書一本一本地移開後即可看到）。現在，依照以下的順序試著打開保險箱吧：

(1)首先順時鐘轉到 0
(2)順時鐘轉到 5
(3)逆時鐘轉到 18
(4)逆時鐘轉到 18
(5)順時鐘轉到 28

如果正確地完成了一至五的步驟，那麼畫面將會自動地放大，使玩家可以看見整個保險箱，這時拉動把柄打開保險箱，裡面有一本克里克博士的筆記册（保險箱裡還剩一樣東西，但是無法拿取）。

我翻開筆記册，博士的研究顯然頗有成就，透過他的實驗設備，可以創造出空間的失眞而打開某個可以穿越時空的通道，博士的筆記裡還記錄著他曾經穿過通道的種種經歷，其中較引起我注意的是，曾有人向博士警告要小心某種「黑暗生物（ Dark Being ）」！另外，在第 59 頁的下方，寫著當時的日期是 8-24-96 。

註：這個數字順序正是燈塔走廊盡頭那扇門—克里克的實驗室的開鎖密碼，因此您可以現在就去實驗室，或者先玩一玩接下來的拼圖遊戲。

（迅速版）

過了沒多久，我聽到阿曼妲開始大聲地哭嚎，趕緊去育兒室（在走廊的右後方）裡一看，卻意外地目睹了一個人形怪物正將阿曼妲從嬰兒床上抱起，並以迅雷不及掩耳的速度穿過光環逃逸無蹤！

阿曼妲被綁架了！我趕緊拾起地上阿曼妲的玩具士兵（之後，將會從玩具士兵裡找到一把鑰匙）、克里克博士放在窗旁床頭櫃上的筆記、還有一進門小桌子上的鬧鐘。接著就立刻跳入那怪物穿過的光環，希望可以將阿曼妲搶救回來！

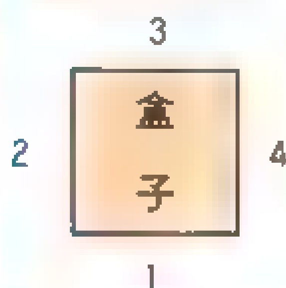
糟糕，阿曼妲被綁架了！

跳入光環之後就來到了一個奇怪的房間，一轉身，糟了！怪物正準備襲擊我，當頭棒喝之後，我居然被怪物傳送到了某個海邊。〔請換到第二片 CD 後，直接從「海邊的高塔」繼續遊戲。〕

註：如果時間過得太久，那個光環將會消失，所以也許您動作得快一點，否則將無法拿齊阿曼妲房間內的東西。此外，建議您第一次先採取完整版的玩法，第二次再採取迅速版的玩法。

拼圖盒子

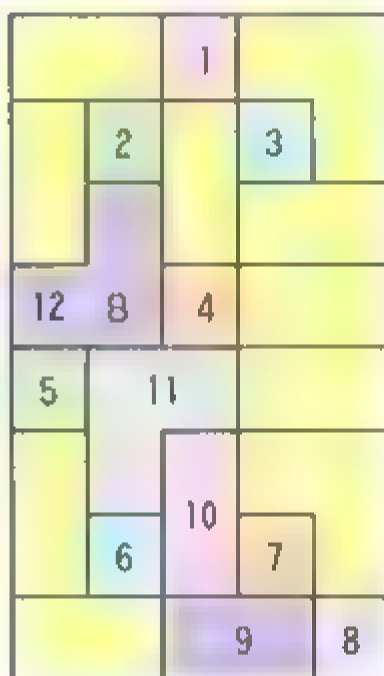
回到那張放有綠色檯燈的捲蓋式書桌，拉起捲簾，找到了一個拼圖盒子。我靠近瞧著那個拼圖盒子，注意分辨盒子的四面圖案後，我依順時鐘的方向將每個面一一編號如下：



第 X 面	盒子表面圖案描述	拼圖的樣式
1	中央圍繞著單一的淺色木紋圓環	中央為一大型紅色按鈕，下方有二個抽屜
2	綠色及藍色方塊，右上方為藍色方塊	大小為 5 × 5 的小鳥拼圖
3	中央圍繞著明暗雙色木紋圓環	以各種積木製成的拼圖
4	綠色及藍色方塊，右上方為綠色方塊	以彩繪玻璃製成的拼圖

註：若想使拼圖盒子停止轉動，請使用滑鼠再次點取使盒子開始轉動的方向標示。

首先，我將拼圖盒子轉到第三面，並且拉動中央的圓形把手將盒蓋打開，裡面是由一塊塊的積木組合而成。依照下列的十二個順序移動積木，就可以在 B 的位置發現一個紅色的按鈕：



按下那個紅色的圓形按鈕之後，第一面的盒蓋就整個兒往上掀了起來。於是，我將盒子轉動到第一面，發現剛才掀起的盒蓋後面有一個大型的紅色按鈕。一按下那大型紅色按鈕，拼圖盒子就自動轉動了四十五度角，使我面對著盒子第一面與第二面的中間。

接著按下第二面盒蓋中央的小圓鈕，再將盒子轉回到第一面，並且再次按下那紅色按鈕之後，盒子下方的小抽屜就自動打開了，裡面放著一把金色五齒的鑰匙。取出鑰匙後，我第三次按下第一面的大型紅色按鈕，將抽屜關閉同時將第二面的盒蓋拉起了一部分。

接著，我將拼圖盒子轉向正視著第二面，按下右下角那個方形按鈕後，整個盒蓋就被全部拉起了，裡面是一個 5 × 5 的拼圖，似乎是某種小動物的圖案。當圖案大略成形時，我突然覺得似乎曾經在克里克博士的筆記裡見過這個圖形「一隻小鳥由圓形包圍著（在筆記的第 118 頁）」。

註：這個拼圖在每次開始時都是隨機排列的，因此沒有固定的解法，請大家參考小鳥的圖形，耐心地對自己說「我拼，我拼，我拼拼拼」吧！

魚

好不容易，當我拼完小鳥拼圖的時候，盒子的下方出現了一張畫有圖案的金屬長條，我趕緊將那圖案順序「圓形、三角形、正方形、加號」牢記下來。之後將盒蓋關上並使金屬長條縮回盒子底下，接著將盒子旋轉到第一面，並且按下中央的按鈕，然後再旋轉到第四面，同樣按下那顆中央的按鈕，即可將第四面的盒蓋打開。

畫有圖的金屬長條

第四面盒蓋裡面的拼圖是以彩繪玻璃製成的。按下所有的藍色玻璃（共有四片）之後，將下方的魚形玻璃板打開，會看到裡面有一個紅色的開關。按下那個紅色的開關，並且再壓下所有的灰色玻璃（共有四片），最後打開上方的魚形玻璃板，一個鑰匙孔就出現在眼前。

接著，我從背包裡拿出方才從盒子下方拿到的金色五齒鑰匙，插入那個鑰匙孔中。意想不到地，在彩繪玻璃的後面居然還有一層，上面鑲著一個淺灰色的圓盤。不過，接下來我真的不知道還能對這個拼圖盒子動什麼手腳了，只好暫時撇開它不管了。

克里克的實驗室

回到燈塔的走廊上，我朝著走廊盡頭的那扇門走去，門禁系統的暗碼是什麼呢？還記得筆記本上的日期 8-24-96 嗎？沒錯，輸入以上的數字之後，再按下「Enter」鍵，即可成功地將門打開。

顯然地，眼前是博士的實驗室。首先，我走到右前方那個有紅色蓋子的六角形機器前，打開其中央的白色格子面板，並且按下裡面的電源開關，一閃一閃的紅色燈光告訴我這個機器已經成功啓動了。轉過身面對門口，右邊的地下有一個銀色的儲存箱，可惜我沒有它的鑰匙可以開箱子上的鎖，乾脆拿起鐵撬對那儲存箱施行破壞戰術，就硬把箱蓋給打開了。

有紅色蓋子的六角形機器！

儲存箱裡面放的是三個綠色的試管。拿起一個試管後，向右轉身就看到凌亂不堪的工作臺。上面放著克里克的筆記，閱讀這份筆記，可以知道博士對那位從通道而來的訪客愈來愈有戒心，因此在每次開啓通道之前，都放置一個籠子在通道前方，防備那位不知道是敵人還是朋友的訪客。不過，後來他終於確定那黑暗生物並不是朋友，因爲在不知不覺中，黑暗生物居然偷取了博士的所有研究成果，自己成功地製造了空間失真，以後他將隨時可以打開他與我們這個世界的通道，來去自如。

嘗試創造空間失真

這下可糟了，如果博士無法即時搶回所有的實驗結果，那麼我們將再也阻止不了黑暗生物來到這個世界！現在我終於了解，博士他爲何萬分緊急地拋下了小女兒阿曼妲，想必是穿過通道，追趕那可惡的黑暗生物去了。另外，我在工作臺的顯微鏡前方找到一小段電線，在左方找到了一把焊槍和一個空管子。

在一進門的左前方，可以看到一台綠色螢幕和電腦主機，以及一個有二個拉柄的操控台。在操控台旁還有一個上方爲白色蓋子的蛋形設備。打開蛋形設備中央的蓋子一看，裡面的管子和電線都已經燒焦了。趕緊把燒壞掉的管子拿起來，並且換上剛才從工作臺上取得的新管子，同樣也將那條燒焦的電線拿起，放上新的電線並且使用焊槍把電線的兩端都牢牢地焊在板子上。可是機器還是不能運作，也許是電源沒打開。於是我走出燈塔，往門口右側的電源總機室走去，把電源總機箱裡的第二個把柄拉下。

打開有白色蓋子的蛋形設備！

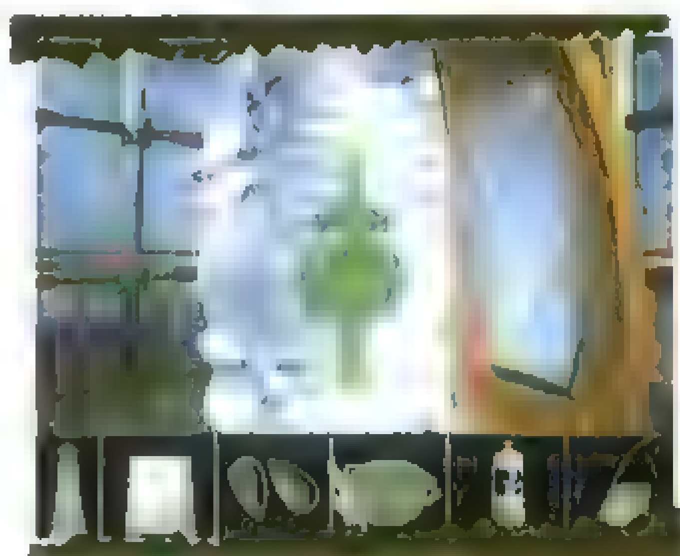
再回到實驗室中，確定那個蛋形機器已經正常運作之後，就到電腦前，按下【Retry】，可是雖

然電腦指示「硬體設備已啓動（Hardware Enabled）、電源供應正常（power supply OK）」，但是仍有錯誤訊息「晶狀體並未在使用中（Lense not engaged）、找不到電源調整器（Power modulator not found）」。

電腦及操控台！

於是，我走到操控台前，將八個電源按鈕全部打開，並且將內側的B形拉桿拉下，即可將晶狀體升高至燈塔的瞭望臺中。接著，我回到門口，並沿著面前的木梯子一直向上爬，直到天花板那兒。雖然天花板上有個木門，不過上面有一個十字鎖，我拿起鐵橇三次用力敲打銷頭之後，終於破壞成功。

繼續往上穿過木門，來到了燈塔的頂端，打開面前晶狀體的門，裡面是一個已經燒地黑黑的試管，想必這就是壞掉的電源調整器。於是我拿出在實驗室儲存箱中取得的新試管，重新插入晶狀體中。將晶狀體的門關上後，往上看到晶狀體上方的閃電電纜線是被拔起來的。重新將閃電電纜線連接到晶狀體上後，我就回到了實驗室。


燈塔頂端的晶狀體

再次走到電腦前面，按下【Retry】，這次終於沒有任何的錯誤訊息，並且指示著「裝置已經準備好，開始啓動程序（Device Ready Trigger Activation Sequence）。於是，我轉身面對著操控臺，將外側的T形拉桿拉下，在實驗室中央成功地創造了空間失真，產生了一個發光的通道，並且隱約地可以看見通道另一側的景象！

事不宜遲，趕緊穿過那通道去瞧個究竟吧！

註：建議玩家們進入通道前先存檔備份進度，因爲接下來遊戲會要求您更換到第二片CD，而在更換的過程中可能發生錯誤導致當機。

海邊的高塔

穿過通道後環顧四周，顯然我來到了某個海岸邊。往左前方走去，再往右前方走去，可在沙灘上撿到二顆小石頭（分別在螢幕的左下方及右下方）。再往左前方走去，眼前是一片空曠的沙地，一直再向前去，則會看到一個碼頭。接著，繼續往碼頭靠近，在走上碼頭之前，可以在左邊的地上找到了一個瓶子。我將瓶口的塞子抽出，拿出瓶子裡的紙條閱讀。

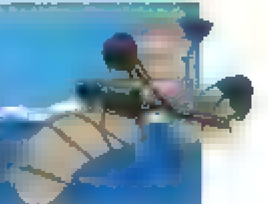
瓶子裡的紙條顯然是一封求救書，裡面寫著求救者的船被岩石擊毀，並且發生了爆炸。那時求救者正處在白茫茫的霧裡，後來在罕無人知的暗礁處被帶往馬丁（Martin）的窩巢，而他們最後的位置是在北方20度、西方118度。信件的尾處寫著：「請盡你所能地幫助我們，不過恐怕我們的死期已經近了。」

從遠處即可看見高塔！

閱讀完紙條後，我邁步走上碼頭。一直往前走到盡頭，轉身往右一直走，接著再往右方行去，就看到地板上有一把綠色的桿子。撿起桿子回到岸上，背對著碼頭往左方望去，可以看到一座高塔，高塔的上空有幾隻小鳥盤旋著。於是我開始尋找往高塔的路，在海邊繞了繞，就看到一條彎曲的沙路，沿著彎路往前走，果然到達了高塔前方。

高塔跟陸地是隔開的，唯一可以進入高塔的路是一道吊橋。我將左邊的圓形蓋掀起後，插入那把綠色的桿子，桿子上方就出現了一個灰色的搖桿。接著，我開始依照下面的順序「左、下、下、左、左、左、下、右、下、右、下、左、上」依次拉動搖桿，即可使上方的鉤環漸漸移動到另一個鉤環的所在位置，而使齒輪開始轉動，將那座吊橋降下來。

嚇走機器鳥



穿過吊橋，往左沿著階梯一直往上爬，到了最

頂端的時候，原本在高塔上盤旋的機器鳥就飛了下來，守衛在柵欄前不准我再前進。嘿！不過區區的機器鳥，我當然有辦法把它嚇走。嚇走機器鳥的方法有二種，第一種是拿石頭丟，不過一次得耗用三顆石頭，並且，守衛高塔的機器鳥共有三隻，也就是說，我得回到海灘撿拾石頭，湊足九顆（不幸地，每一次回到海灘最多只能撿到二顆石頭）才能順利地到達高塔的最頂端。

註：爲了幫助玩家盡快撿到九顆石頭，您可以依照下列路徑撿取石頭（每次將撿到二顆），將可較快完成這個頗爲煩悶的過程，從高塔的大門前開始：

(1)轉身、前、前、前、右前、右前、前、左前、右前。

(2)撿起二顆石頭。

(3)右、前、前、前、左前、前、前、前、前、前方、右前、前、前。

(4)對機器鳥丟擲石頭。接著繼續一到四的步驟，直到嚇走三隻機器鳥。

如何才能嚇走機器鳥呢？

比起第一個嚇走機器鳥的方法，第二個方法簡單省時多了（不過這個方法需要燈塔中的三樣東西，如果您之前沒有撿取，只好乖乖地丟石頭了）。那就是從阿曼妲的玩具士兵身上，抽出其背後的旋轉發條，接著取出那隻燈塔書房裡的金色麻雀，再將旋轉發條插在麻雀的背上，之後將金色麻雀放入牆上的掛鐘裡。現在，只要一拉動掛鐘的鐘擺，金色麻雀就會從掛鐘裡跑出來咕咕咕地叫，守衛高塔的機器鳥也就被嚇地落荒而逃囉！

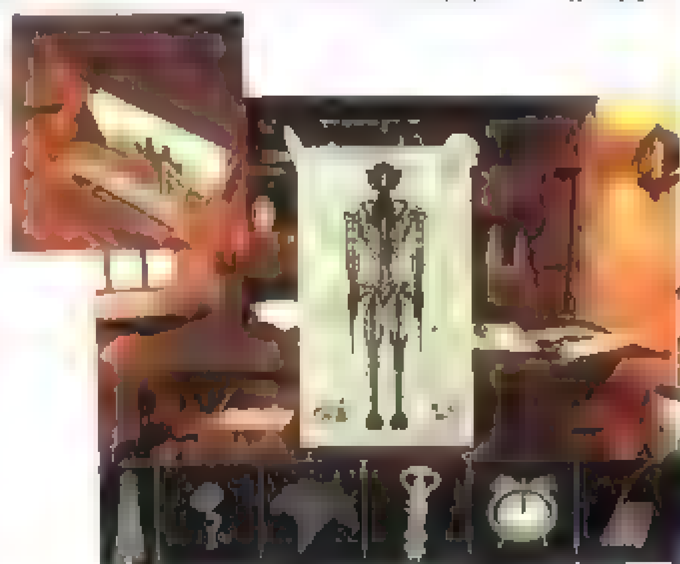
塔頂房間

打開柵欄往上繼續走去，眼前是一道青綠色的木門（請在進門之前先存檔備份進度）。打開門並且進入房間內，立刻走到左前方的書桌前，打開桌面前緣下方那半隱藏著的小抽屜（在寬抽屜的右邊），將抽屜內前方木製置物架上的二個雜物移開，再將木製置物架上的面板拉開，即可看到其下方的秘密小隔間裡藏有一把金色的鑰匙。拿起金色鑰匙後，將抽屜關起來，並且立刻轉身往右，將眼前那扇綠色的窗子關起來，並且用那把金色的鑰匙將窗子鎖住，這樣一來，剛才在窗外徘徊的機器鳥人就無法進來偷取東西了！

機器鳥人居然來偷東西

這下子我終於可以慢慢地找看看房間裡有沒有什麼線索。轉身回到書桌前方，打開左下方的正方形抽屜，裡面有四個文件夾，放著機器鳥人的構造機械圖，每一張圖都繪製地精細無比。另外，我還在第三個文件夾裡，找到了一把彎曲的鑰匙。接著，我打開書桌中央的抽屜，拿起裡面那把T型拉桿。

仔細一看，抽屜裡還放著一張圖片，似乎畫著如何在潛水艇中使用那把T型操控桿呢！



機器鳥人的構造機械圖！

註：如果您沒有即時關上窗戶，機器鳥人就會將這樣東西偷走。

卷軸

接著我拿起剛才從文件夾裡找到的那把彎曲鑰匙，打開書桌右上方的抽屜（在書架上骷髏頭的下方），就在裡面找到了一個電子吹哨器。另外，在這個抽屜的左方，有個木頭門小櫃子，顯然裡面放著機器鳥人設計者的筆記（八份捲軸中只有三份可以閱讀，分別是左邊第一格、左邊第三格、及右邊第四格）。閱讀完這三份卷軸後，我了解到黑暗生物真是一個標準的壞人，所謂「近朱者赤、近墨者黑」，機器鳥人遇見它後，立刻就背棄了主人，跟隨著黑暗生物一起做壞事去了。

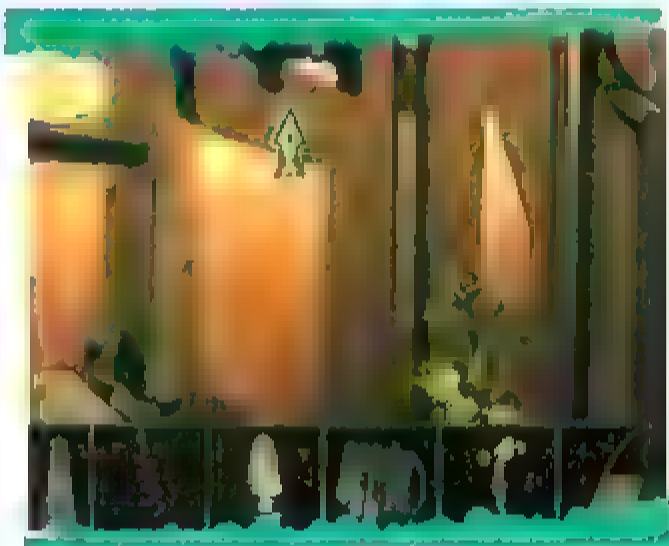
此外，卷軸內還提到，克里克曾經來到過這兒，並且會見了此處的主人，經過一番談話之後，這

兒的主人還蠻相信克里克的，於是將一只頗爲重要的水晶瓶交給他（因當時這兒的主人已受到黑暗生物的威脅，所以急須將水晶瓶藏在一個安全的地方，而他認爲黑暗生物再神通廣大，應該也無法到達克里克的世界去偷取這只水晶瓶）。另外，這兒的主人爲了使克里克能夠再度回到這個高塔，通過在高塔上方的機器鳥守衛，還給了他一隻金色的麻雀。

玻璃展示櫃裡有盞燈！

在這個櫃子的右邊，是一個玻璃展示櫃，裡面放著一盞燈。而玻璃展示櫃右邊的書架上則放著二個瓶子，我將一個瓶子移到最左邊也放有一個瓶子的書架裡，另一個移到上方放有骷髏頭的書架。然後靠近現在已經是空著的書架，即可將那放著那盞燈的底板拉出來（使用滑鼠在空櫃子左邊的板子上點一下），取得了那盞燈，暫時就先放在背包裡吧！

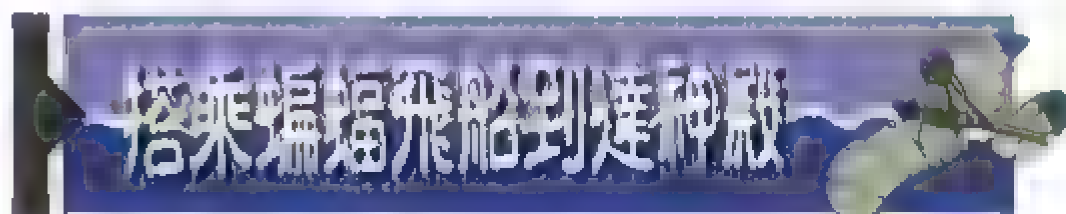
之後，我打開最左邊的抽屜，首先移開中央的黑色磁碟，抽屜裡的東西就移位了，這時在抽屜右側最裡面有一堆白色繩線，其中有一條拉緊的彈簧，一移開這條彈簧，一張灰白色周圍有圓孔的磁碟就出現在抽屜的中央。再將這片灰白色的磁碟移開，即可在抽屜底部找到另一條彈簧。拿起這條彈簧後，我向左轉身，面對著那具已然被棄置多時的骷髏，小心地拿取他脖子上的徽章（小心骷髏頭會掉下來喔！）。


天花板上有一道梯子！

我轉身走到書桌後方的床前，再往右側上方抬頭一看，發現一道梯子通往天花板的出口，可是那道梯子太高了無法爬上去（以後將可以找到控制開關將此梯子放下來）。在這兒也待得夠久了，似乎沒什麼其它的線索了，正當我轉身想離開的時候，一眼從窗外瞧見那機器鳥人又回來這兒了。

我出了門就沿著階梯往下走去，在風鈴懸掛處的下方左側有一道門，就進去這門內看看吧！一進入門內，就看到機器鳥人正在盡頭的房間裡，不知在忙什麼。

註：從這兒開始，有二種路徑可以選擇，第一種是直接從『駕駛潛水艇到達堡壘』開始進行遊戲，暫時跳過「神殿」這個區域的探險，之後再從堡壘搭乘飛機到達神殿；而第二種方法，也就是筆者所採取的路徑『搭乘蝙蝠飛船到達神殿』探險，再『駕駛潛水艇到達堡壘』。



搭乘蝙蝠飛船到達神殿

當我正往鳥人正在工作的房間一直走去，鳥人立刻機警的拉下房間右側的柵門開關，將門口暗藏的柵門放下阻止我進入。既然牠不歡迎我，我也不必對牠客氣（請先在此存檔備份進度），立刻拿起背包裡的小石頭（可以在海灘上撿到），對準鳥人丟擲出去，當鳥人還在頭冒金光的時候，馬上趁機拿起第二顆小石頭，對準剛才鳥人扳動的柵門開關丟去。在柵門一打開的剎那，立刻闖進房間內。

這時，鳥人就驚慌失措的逃跑了，臨走前還對我叫了一聲，似乎在說「我會回來的」。爲了預防鳥人再度偷溜進來（如果讓他溜了進來，會將小桌子上的搖控器爆破），我立刻向前並轉身向右，用背包裡那把金色的鑰匙將窗子鎖起來。只要窗子上了鎖，我就可以安心地在房間裡慢慢搜查，不必再擔心鳥人的問題。

接著，我在房間正中央的大桌子上，找到了有四種功能的扳手，還有一堆螺母與螺絲。並且在大桌子左側的小桌上，找到了搖控器。不過這個搖控器好像無法使用，可能是那裡的零件已經壞掉了。於是，我將搖控器放在小桌子左側的工作檯上（先以滑鼠左鍵在搖控器上點一下，以便能夠更近地看到鑽孔機與搖控器），然後用工作檯左上方的鑽孔機將搖控器的面板打開。

果然，這個搖控器需要修理一番。首先，我拿出那把有四種功能的扳手，將搖控器下方已經鬆掉的螺母重新

搖控器又恢復正常了！

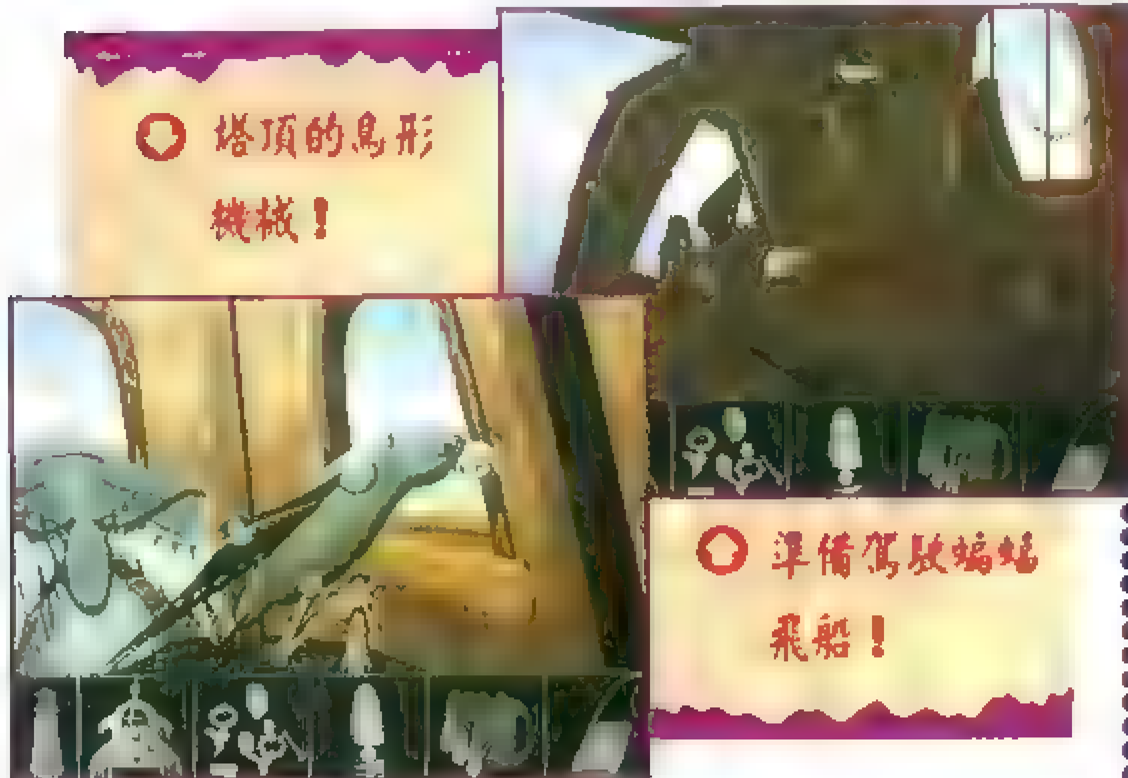
轉緊，接著將二個螺母中間那已經疲乏的彈簧取下，換上先前在塔頂的房間內拿到的新彈簧。這樣子，搖控器應該就可以正常使用了。於是我用鑽孔機將搖控器的面板鎖好，接著拿起搖控器並沿著原路往塔頂的房間走去。

回到塔頂的房間內，面對著先前發現的梯子（在床的右側天花板下）。拿起搖控器，按下最右側控制梯子升降的按鈕（搖控器上會顯示 Ladder），接著再按下中央的啓動鈕（搖控器上會顯示 Activate），梯子就會慢慢地降下來。現在，從梯子爬上去就是蝙蝠飛船的飛行跑道了。

首先我轉身向右，在地板上找到了二個齒輪（一大一小），接著，往左前方（左、前、前）走去，即可在樑柱上找到了一把L形的把柄。在這兒轉身向後，再向左走，書桌就在軌道的正對面，一直往前方走去即可在書桌上的油燈旁找到一把L的鑰匙。回到剛才拿L形把柄的樑柱那兒，再往右前方走去，眼前是一個齒輪控制台，但是台子上只有一個齒輪。於是，我把另外的二個齒輪都補放上去，並且將L形把柄安裝在第二個齒輪中央。

把另外的二個齒輪補放上去！

接著，我在軌道後端下方的牆上（從齒輪控制台往後、右、前、前），找到了釋放蝙蝠飛船的開關。首先，在開關的左側中央使用那把L形的鑰匙後，然後再拉下正面中央的把手，蝙蝠飛船就慢慢地滑動到軌道的最前端。



塔頂的鳥形機械！

準備駕駛蝙蝠飛船！

註：您可以在房間中央找到另一個梯子，繼續向上爬到高塔的最頂層，看看塔頂的鳥形機械，不過這並非是必要的動作。

回到齒輪控制台那兒，拉著把柄往順時鐘方向旋轉 14 次

註：這個動作將會使蝙蝠船內控制面板上的指針移動至藍線區域。如果您旋轉到一半，忘了自己轉到第幾次，請一直不斷地往順時鐘方向旋轉。當旋轉到底時，把柄即會自動往反時鐘方向做歸零的動作。

接著，打開蝙蝠飛船的駕駛艙蓋進入船內，先扳動左側的黑色扣環（用滑鼠在其灰色轉軸上點一下），再拉下扣環下方的棕色操控桿，即可往神殿飛去。

當蝙蝠飛船順利地降落之後，我往左前方走去並打開電梯的門。一進入電梯門內，電梯便自動地向上升到達神殿的入口。當我往前一直走，並且進入正前方的門內後，一個女孩兒立刻就從對面的門內出現。我走到她的面前與她交談，開頭她就明白的告訴我，她的名字是莉瑞兒（Lyril），負責守衛神殿的秘密通道。然後就說我是個陌生人，她不知道我的身份到底是什麼，接著就問我有沒有貝殼和螺絲什麼的。

成功地降落在神殿前！

既然她提到了這些東西，我乾脆就拿出背包裡的貝殼和螺絲，都送給了莉瑞兒，她高興的說，有時祭司也會帶一些這類的東西回來，當做送給她的小禮物，平常沒事的時候，她會以這些東西做為材料，製作勞作打發時間。

接下來，我繼續聽她把話說完（當她的話開始

重複）。之後，當我正想轉身離開這個房間時，莉瑞兒又把我叫住，說她還有一些話還沒說，這下只好耐心地繼續聽下去。原來她十分擔心祭司的安危，因爲祭司已經好一陣子沒有帶小禮物來給小莉瑞兒了。這時，我拿出那瓶子裡的求救信給莉瑞兒看，她終於知道祭司再也不會回來了，只剩下她一個人孤獨地在這神殿中。

負責守衛神殿的莉瑞兒！

接著，我對莉瑞兒右手邊的控制器頗有興趣，雖然她再三地對我發出警告，叫我不可以碰那個控制器，不過我沒聽她的話，還是嘗試著去玩那個東西。沒想到，最後她居然就這樣被我氣走，回到原來的房間後就再也不開門理我了。

一個形似洋蔥的東西！

離開這個房間後，我往左一直走，就找到了另一扇門。一進入門內，就在正中央看到了一個形似洋蔥的東西。在洋蔥下方的左右二側各有一個風鈴，我先搖動左側的風鈴再搖動右側的風鈴後，中間的二個眼睛就張開了。同樣地，再次先搖動左側的風鈴，然後再搖動右側的風鈴，洋蔥的外殼就會打開露出肚子裡面的東西。

接下來，我調整眼前那二根小拉桿的位置（將上方的拉桿向右拉、下方的拉桿向左拉）。當中間的垂直溝槽暢通無阻後，我就將那把形似花苞的拉桿向下拉，並且重複一次先左再右、搖動風鈴的動作。最後，只要將那灰色的螺旋形拉桿向左一拉，即可使一張圓形碟片出現在底座上。

可以播放影片的房間！

過去的歷史

接著，我拿起圓形碟片後走出這個房間。往走廊的另一頭走去，可以找到另一扇門，進入門內後，莉瑞兒又出現在我眼前。當我把手中的碟片放入右側藍色的台子上，並且按下台子邊緣的按鈕後，房間的中央就出現一個圓形投影螢幕，螢幕上播放的內容正是這個星球過去的歷史。

原來，這個星球曾經文明非常發達，但是因爲文明太發達了，產生大量的污染及各種毀壞生態的因素，於是導致天空變色，所有的生物差點兒就全部滅亡。正在此時，神殿的祭司建立了這座神殿，並且幫助四歲的莉瑞兒活了下來，讓她現在乘坐的機器管理心跳及各種生理活動。漸漸地，新生代們又漸漸在星球上繁衍，環境也慢慢地回復自然。

鳥人正在攻擊著莉瑞兒！

聽完了這段歷史之後，我回到神殿中央的房間裡（如果莉瑞兒沒有自動出現，只要敲敲門叫她即可）。同樣地，莉瑞兒又跟著我來到了這兒。我轉身向左，往前找到了一個控制台（請先在此存檔備份進度），控制台上有一個水平拉桿及垂直拉桿。正當我試著去扳動那水平拉桿時，機器鳥人就闖了進來，企圖攻擊莉瑞兒。我趕緊控制著水平拉桿，使鳥人身後的磁鐵盡量靠近鳥人（往左移到底），然後再不斷試著拉下垂直拉桿，好將機器鳥人吸起來。

呵！果然鳥人只顧著攻擊莉瑞兒，沒注意到後面有個大磁鐵正對準著牠，不久後就被磁鐵牢牢地吸住，再也動彈不得了。這時我再去找莉瑞兒，她終於對我表示信任，又告訴了我一些話，其中提到了祭司的種種預言，及必須立刻阻止黑暗生物，以免他毀壞了這片土地，另外還提到了一些設備，火山正在熱烈的燃燒等等。

註：當莉瑞兒的話開始重複，請嘗試轉身向後離開，如果她真的說完了，這個動作將會正確的執行；如果她還有更多的話要告訴你，就會說「請等一下，你應該知道更多！（Please wait,you should know more！）

先祖機器

終於，莉瑞兒已經將我該知道的全都訊息表達完畢，同時不再阻止我的離開。於是我轉身向後，回到房間的中央，將面前的拉桿往後拉動後，莉瑞兒立刻就說這個動作將使我「下降，到達先祖的機器」。果然，整個地板開始向下降，不久後我已經置身於另一個房間。在這個房間裡，我先在右前方的櫃子中，找到了一塊電路板。一往左轉，在右前方看到一個正方形的箱子，裡面放了一個有三根腳座的奇怪物品。

再往左轉，就看到了三個木頭箱子，裡面放滿了物品。我分別從三個箱子中各取一樣物品出來，並且將它們組合成一個電力模組（此電力模組將會在神殿的棋形圓屋頂中用到）。另外，在正對面的牆上掛著一幅圖，我拿來仔細一看，似乎是某種槍砲武器的原始機械結構設計稿（之後在火山中，您將需要參照這張原稿，組裝出一把「真空化學砲」）。接著，我將面前左右兩側的海螺開關分別壓下，桌面上就分別顯示出二個數字 22．01 及 119．11，同時，一座正在活動中的火山出現在中央的螢幕上。想必這兩個數字就是火山的正確位置。

真空化學砲的機械結構圖！

拱形圓屋頂

後來，我轉身回到控制地板升降的拉桿前，扳動拉桿回到上一層的房間。這時，我將拉桿往前推，莉瑞兒也立刻告訴我，這個動作將會使我「上升，到達拱形圓屋頂」。果然，地板真的向上升起，同時莉瑞兒也緊跟著到達了屋頂，與我一同行動。往四周仔細一瞧，這兒的機器構造頗為複雜，似乎不太容易使用。於是，我希望從莉瑞兒那兒得到一些操作提示，可惜她說一點都不懂得這機器，只能盡力地從旁協助我。

註：之後只要在莉瑞兒身上按一下，滑鼠指標即會變成問號，將問號在您想詢問的物品上按一下，莉瑞兒就會提示您。

將最左邊的電力設備接上電源！

在中央主機的左側，有三個電力設備，我將最左邊的電力設備接上電源後（插頭在設備的左下方），整個房間的電力供應就開始正常運作。接著，我走到主機前，將中央偏左的斷路器（在斷路的旁邊有四個紅燈）拉下，以啟動主機的電源。之後，再扳動面板左側的開關（在七個燈泡的右下方）。

然後，轉身向右，分別按下那四個螢幕下方的開關，即可監視高塔、火山、堡壘以及神殿的情況。回到主機面板的正前方，我再轉身向左，並且將螢幕右下方的開關打開，結果螢幕上只出現雜訊而沒有任何的景象。不過後來我注意到螢幕的下方有二個轉盤，似乎可以調整螢幕顯示的目標。於是，我先調整左邊的轉盤，直到螢幕上出現燈塔，再調整右邊的轉盤，使克里克博士的實驗室出現在眼前

註：螢幕上所出現的地方，即是我們即將穿過空間失真所創造的通道，而前往的目的地。

接下來，我按下右邊轉盤上的黑色按鈕，正式將克里克博士的實驗室鎖定成目的地（螢幕上會出現紅色標示）。將目的地鎖定之後，我回到主機面板正前方，並且低頭開始操控地板上的裝置。

監視高塔、火山、堡壘以及神殿！

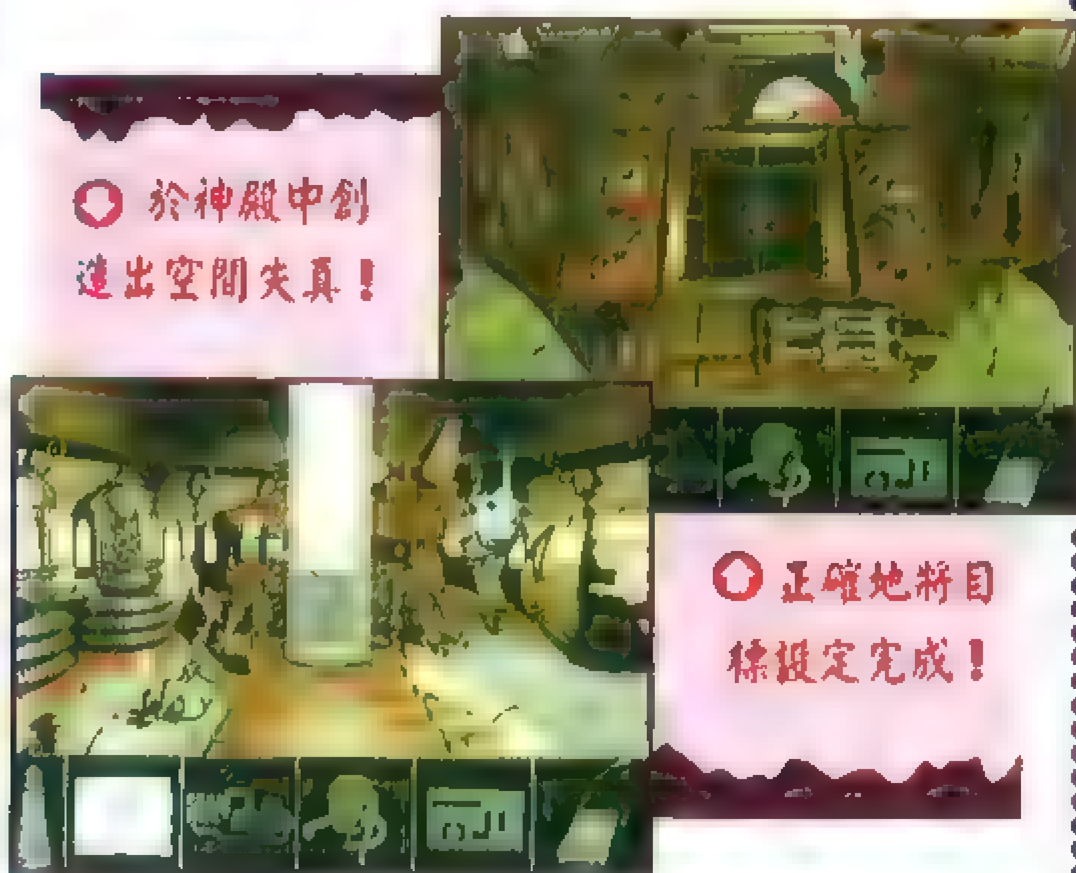
首先將左側的大型拉桿往後拉，好使房間內的平台延伸到中央；然後再將右側的大型拉桿向後拉，將神殿的屋頂完全打開。接著，我按下螢幕左下方的棕色按鈕以打開螢幕的電源，然後就開始控制著螢幕兩側的四個旋鈕，使螢幕上的每一條線（螢幕上有二條紅線以及二條黃線，皆是用來調整傳送目標的所在位置）都對準著中央的綠色圓形標示，

完成正確設定目標的工作。

將神殿的屋頂完全打開！

目標設定完畢之後，我將螢幕左上方的二個小拉桿都往下扳動，並且將螢幕右下方的斷路器向左扳動（斷路器會自動跳回原來的位置）。（請在此存檔備份進度）然後，就將螢幕正上方的滑動拉桿向右拉動，並且十分注意地盯視滑動拉桿下方的指針儀表。當指針剛好指在紅色區域與白色區域的交界線上時，立刻再次拉動滑動拉桿，使指針恰好停在交界線上。

註：如果指針超過了交界線，將使電力模組不堪負荷而爆炸，如果不幸發生了爆炸，請重新讀取剛才備份的進度檔，重新嘗試。或者，您可以將主機面板正上方的櫃子打開，將裡面燒壞的電力模組取出，換上先前在先祖機器室中組合而成的新品。


於神殿中創造出空間失真！

正確地將目標設定完成！

最後，我拉下螢幕左下方的斷路器，一個通往實驗室的空間失真就在房間中央的平台上，被成功地創造出來了。當我走到平台上，正要穿過通道傳送到實驗室時，莉瑞兒即時將我叫住，接著就說了一些關於黑暗生物如何如何，以及她了解這個先進的設備，這個無所不往的通道，將使我的世界受到黑暗生物的嚴重威脅等等。總而言之，就是現在已經沒有其他的人選，只有我才能夠去設法阻止所有可能發生的惡運。

再度回到燈塔

穿過了通道，我絲毫不差地到達了克里克博士的實驗室。離開實驗室後，我走到書房裡並且想辦法完成書桌上的拼圖盒子。之前，我已經使拼圖盒子上出現一個灰色圓盤，現在，我把從高塔塔頂房間裡拿到的徽章先放在灰色的圓盤上，再將那二個紅色的杏仁形薄片也放在圓盤上，最後按下拼圖盒子正上方的壓鈕，裡面出現了一個圓柱體，圓柱體上有四個轉盤，每一個轉盤上都畫有正方形、圓形、三角形及加號。

首先，我嘗試著將每一種符號（可嘗試以下順序—正方形、圓形、三角形）置中對齊排成一列。

註：下一個必須被置中對齊排成一列的符號形狀是隨機的，如果您將某符號排成一列卻毫無動靜，請繼續嘗試將其它的符號置中對齊。

當第一個符號排成一列時，盒子裡發出了響聲，似乎有某個開關被打開了；當第二個符號排成一列時，圓柱體上方的蓋子開始往上移動；最後，當第三個符號排成一列時，圓柱體下方的蓋子開始往下移動，露出了完整的圓柱體。

還記得之前，拼圖盒子的下方曾出現了一張畫有圖案的金屬長條，圖案順序是「圓形、三角形、正方形、加號」嗎？對了，接著我立刻轉動四個圓盤，將這個圖案順序正確地由上至下排列出來，在一陣鋼琴和絃聲跟著響起後，拼圖盒子的所有機關終於都被我破解了。拿起盒子正中央所擺放的水晶瓶，我準備離開燈塔。

註：這就是克里克博士從異次元世界裡拿到的水晶瓶，也正是黑暗生物想偷取的東西。事實上，這個水晶瓶是以後在火山組裝武器時，所需要的核心配件。

首先回到博士的實驗室，打開門後右側的銀色儲存箱，取出一個綠色試管。接著，沿著梯子爬到塔頂，並且將塔頂中央的晶狀體打開，取出裡面已經變黑的

原來拼圖盒子裡藏著水晶瓶！

綠色試管，將剛才拿的新試管換上去。接下來，沿著梯子回到樓下的實驗室，並且從銀色儲存箱裡取出最後的綠色試管後，走到電腦前面按下「Retry」，等電腦顯示出「裝置已經準備好，開始啓動程序（Device Ready Trigger Activation Sequence）」的訊息，就向後轉身面對著操控臺，將外側的T形拉桿拉下，再度於實驗室中央創造出空間失真，產生那發光的通道，將可直達高塔的海灘上！

駕駛潛水艇到達堡壘

沿著高塔的階梯往上，進入那青綠色的木門。走廊的中央右邊有一道通往下方的階梯，待我下去探個究竟。一路沿著階梯走下去，到達了碼頭，裡面停泊了一艘潛水艇。在碼頭的岸邊，有一個吊鉤式的起重機，其控制面板在圓形底座的上方，可以使起重機的懸臂水平移動或是垂直升降。另外，我看到在起重機旁的岸邊地上，放置著二個圓柱形砝碼，及一個底板固定在地上的倒 U 形把手。

調整起重機懸臂的位置！

首先拉動控制面板上的水平拉柄，使懸臂旋轉到圓柱砝碼上空，再將垂直拉柄往下拉，使懸臂下降並鉤起砝碼，鉤起砝碼後，將垂直拉柄往上拉，懸臂就回到原來的高度，這時再使用水平拉柄使懸臂移到原來的位置—海裡靠近碼頭的圓盤上方，最後控制垂直拉柄使懸臂下降將砝碼放在那圓盤上。

註：將水平拉柄向右拉，將使起重機順時鐘旋轉，向左拉將使起重機反時鐘旋轉；若要使起重機停下來，請將拉柄移回中央。

註：只有當起重機的懸臂已經準確地移動到您想要吊起的重物上方，垂直拉柄才能被移動，所以這一部份須要您耐心地慢慢調整角度。建議您，先將起重機的懸臂移動到大概的位置之後，每拉動一下拉柄就馬上使懸臂停止轉動，並試試看垂直的拉柄是否可以被拉動了。

控制通往潛水艇木橋的轉輪！

經過初步的練習，我對起重機的操控熟悉多了，於是我繼續操作著起重機，將第二個砝碼也放到圓盤上。最後，再使起重機的懸臂將地上那 U 形把手拉起來，碼頭的柵門就順利地開啓了。接著，我轉身向右走去，面對著那艘潛水艇，眼前有個木頭箱子，上面有個轉輪，邊緣有六根把手。當我將轉輪往反時鐘的方向旋轉時，一座通往潛水艇的木橋就慢慢地從地板下延伸出去。但是若不想辦法將轉輪固定住，橋就會隨著轉輪的順時鐘轉動而縮回到地板內。有沒有注意到轉輪上方的一字形鉤子？對了，將轉輪反時針旋轉到底，再立刻將那一字形鉤子拉下卡住轉輪，就可以順利地將木橋架設好。

技巧

一直按著滑鼠左鍵不放，使轉輪往反時針旋轉到底後，將滑鼠指標移動到一字形鉤子上（如果沒有將滑鼠指標移動到鉤子上，轉輪將立刻順時鐘迴轉，您也就沒時間去固定轉輪了），這時遊戲只給您一點點的時間去拉動那把一字形鉤子，所以請立刻放開滑鼠左鍵並且再在一字形鉤子上點取一次，即可成功。

學習操控潛水艇

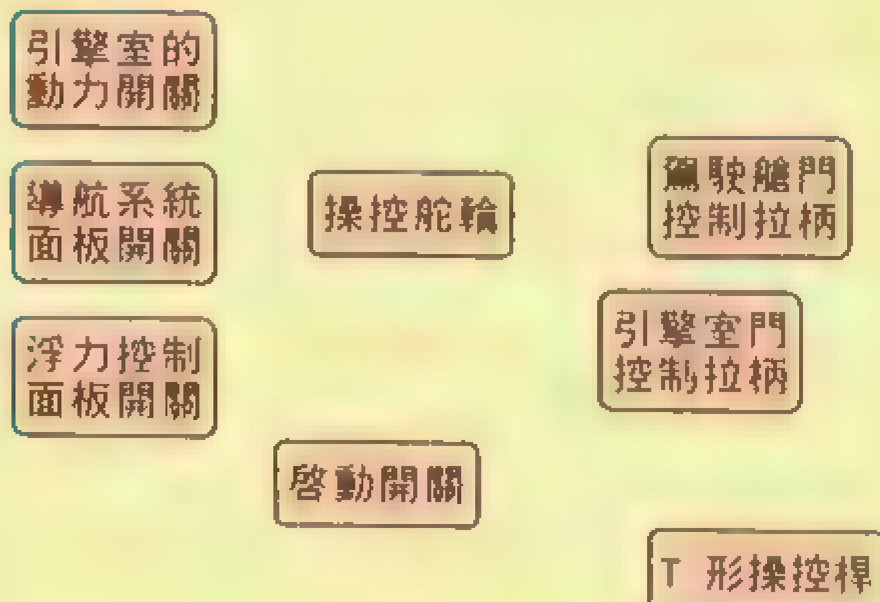
過了橋就到達了潛水艇上，打開中央的圓蓋進入潛水艇裡面後，一直往前就到了駕駛艙的操控面板前。仔細觀察這個駕駛艙後，我發現在駕駛員的椅子扶手右側有個插座，而插座上最重要的操控桿不見了！這下子，只好拿出背包裡的那把T形拉桿來當做替代品了。

(1)如果啓動開關沒有打開，那控制艙門開關的

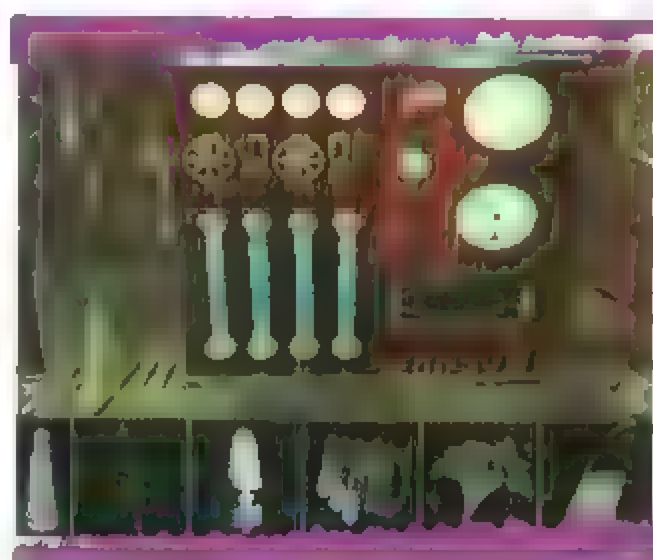
二個拉柄將沒有任何作用。

(2)關於駕駛艙左側的三個控制開關，若圓板朝向自己，表示開關是在關閉的狀態，銅板朝向舵輪，表示開關是在開啓的狀態。

(3)如果同時啓動駕駛艙左側的三個控制開關，可能將時常導致動力過載，使啓動開關自動關閉。



首先，我將右邊的二個拉柄拉起來，並且打開舵輪下方的啓動開關，即可打開駕駛艙及引擎室的艙門。然後，我打開了舵輪左側的浮力控制面板開關，並且往後離開駕駛座，這時，我的左手邊就是浮力控制面板（現在面板上的綠燈應該是閃爍著的）。分別按下面板左側上方的二個棕色按鈕，以啓動潛水艇前後及左右二側的泵浦。



控制浮力的操控面板！

待二側的泵浦都被啓動之後，接著去旋轉面板上方最左側的轉輪，以便使水進入轉輪下方的玻璃管中。注意，在水還沒升到玻璃管中央的藍線之前，必須立刻去旋轉右邊的轉輪，否則等左側的水升到頂端而右邊的水配合不上時，紅燈就會亮起並且發出警笛聲表示啓動失敗。當左右兩個玻璃管中都充滿了水時，就表示我們已經成功地將浮力裝置啓動了，這時，潛水艇開始在海中漸漸浮起，前頭的照明燈也被點亮了！

註：如果您第一次啓動浮力裝置失敗，看到紅燈亮起，請從按下棕色按鈕開始重新嘗試啓動浮力。

使用導航系統設定目標！

繼續，我回到駕駛面板前，先關閉浮力控制面板開關（避免使潛水艇的動力超載），再將導航系統面板開關及引擎室的動力開關打開。接著，我轉身走到潛水艇的中央地帶，在那兒有一張書桌，書桌上有一份地圖，上面標示著 X 北方 20． 67 、西方 118． 96 ，還記得剛來到這兒時，在碼頭邊撿到的那封求救信嗎？求救者最後的大概位置正是在北方 20 度、西方 118 度。

書桌的右側是控制航向的導航裝置（左邊有個數字鍵盤，右邊則是一個灰色的球形面板）。當我一打開那灰色球形面板，眼前就出現了一個經緯圖，上面已經標示了二個位置（其中，綠色標示是堡壘的所在位置，另一個標示則是回到先前的高塔），不過顯然都不是我們現在要去的地方。我立刻設定目的地的座標—先選擇數字鍵盤左上方的「緯」鈕，並且輸入 20． 67 ，再選擇右上方的「經」鈕，然後輸入 118． 96 ，最後按下「 Enter 」鍵後，新的標示位置就出現在經緯圖上！

另外，先前在神殿中時，我就已經知北緯 22 ． 01 ，西經 119． 11 是火山的位置，於是順便將這個位置也輸入，在螢幕的最上方將火山的位置標示出來。

位於艙尾的引擎室！

最後，我往潛水艇的尾部一直走，進入引擎室內，拉動左側的金色操作桿後，所有的東西就都開始正常運作了。終於一切都已就緒，趕緊回到駕駛艙內，拉下T形操控桿，啓程駛向目的地吧！

◎ 操控子艇探索海底沉船！

不久後，我來到了求救者最後的所在位置，一艘船的骨架及殘骸就靜靜地躺在眼前的海底。究竟這沉船裡有沒有什麼其它的線索，待我出動潛水子艇去探個究竟便將知曉。

於是，我離開駕駛艙，往後一直走到引擎室的門前，穿過地板上的圓洞中，就進入了子艇的駕駛座。接下來的工作，當然是使子艇脫離母艇，才好去勘察沉船。於是我先拉下面板左上方靠右邊的拉桿，將子艇上方的圓蓋關閉，再拉下靠左邊的拉桿，鬆開子艇與母艇的連接栓。轉身往右面對控制浮力的面板，然後拉下T形拉桿，即可使子艇向下潛，正式開始對這艘沉船的探索行程。

要操控子艇蠻簡單的，駕駛座面板的正下方有一個搖桿，只要先將搖桿的位置調整成向右、向左、或向前（放在中間即是向前），再拉下面板左側的啓動桿，即可使子艇開始往已經設定好的方向移動。

註 在某些位置將無法向前移動，比如在剛離開母艇的原始位置時，就只能向左或向右移動。

◎ 到沈船的甲板內瞧瞧！

一離開母艇，我令子艇往右方一直走（三個右方），再往前方移動面對著沉船的煙筒，此時，子艇的正下方就是沈船甲板上的入口了。接著，轉身向右再次拉下那T形浮力拉柄，即可使子艇穿過洞口，到達甲板的底部。

移動子艇觀察四周（向左轉二次）後，可以發現在其中的一面牆上掛著一個鉤子。要將鉤子取下並不難，首先拉下駕駛面板右方最前端的拉桿，將右側天花板上控制多爪錨的面板放下來。接著使用面板上的搖桿及拉柄，控制子艇前方配備的多爪錨，即可將牆上的鉤子拿下來。

[illegible]左邊的搖桿[illegible]可以向前、後、[illegible]以移動多爪錨[illegible]當多爪錨的位置合乎好[illegible]

操控多爪錨拿取鉤子的小技巧

(1)建議您，在使用多爪錨之前，先存檔備份進度，以便重新開始移動多爪錨的位置。

(2)令多爪錨往前（將搖桿往上拉一下）移動一點點，最好的位置是當您能剛好看見多爪錨前方的圓柱，及其底部的所有陰影。

(3)接著，使用控制面板右側的拉桿，將多爪錨向前伸直，即可將鉤子取下。

(4)如果失敗了，請繼續使用面板上的左側搖桿，使多爪錨位於步驟二的最好位置（調整前後的位置即可，左右的位置不必管它）。

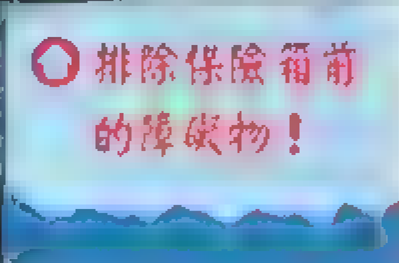
(5)如果您無意間往左或右移動了多爪錨，請重新讀取剛才存的備份檔，重新從步驟二開始。

順利地取下鉤子後，我向右轉控制著T形拉桿使子艇向上浮出甲板。然後就開始在四周巡視（或依以下方向移動—左、左、前、左、左、前），不久後便發現了一個骷髏頭。就在骷髏頭這個位置，轉身向右拉下那控制浮力的T形拉桿，使子艇向上浮起之後，再使子艇向左移動一次，即可在看見前方有個保險箱。

◎ 海底有一個骷髏頭！

首先，我試著用多爪錨開啓保險箱，可是好像有根木頭擋住了保險箱門，所以無法將門拉開（如果您正確地完成這步驟，會看到滑鼠指標變爲燈塔標誌）。所以，接下來我將子艇向左移動面對著那根木頭，使多爪錨前端的鉤子恰好能夠鉤入那木頭上的小洞，終於將整根木頭向上鉤起，排除障礙物了。立刻向右轉面對著保險箱，然後使用多爪錨試著開啓箱門。打開之後，使用多爪錨將裡面的東西鉤取出來。現在就駕駛著子艇重回母艇的懷抱去吧！

⭕來著潛水艇往堡壘行駛！



⭕排除保險箱前的障礙物！

抵達之後，我先到駕駛艙的操控面板那兒，打開舵輪下方的啓動開關以及導航系統面板開關（左側第二個開關），然後轉身走到船腹的導航裝置前，打開灰色球蓋並將下一個目的地設定在綠色的標示位置—北緯 21 . 65 、西經 118 . 87 上，最後按下「 ENTER 」。接著進入艙尾的引擎室拉下右側的動力開關後，再回到駕駛艙裡。現在一切都已就緒，只要將 T 形操控桿拉下，即可啓程往堡壘去也！

堅固的堡壘

一座固若金湯的堅固堡壘出現在眼前。首先向右走到碼頭的甲板上，再往右一看在甲板的最前端發現一根釣魚竿。我轉動釣魚竿中央的轉輪時，居然就讓我釣到一條活蹦亂跳的魚。

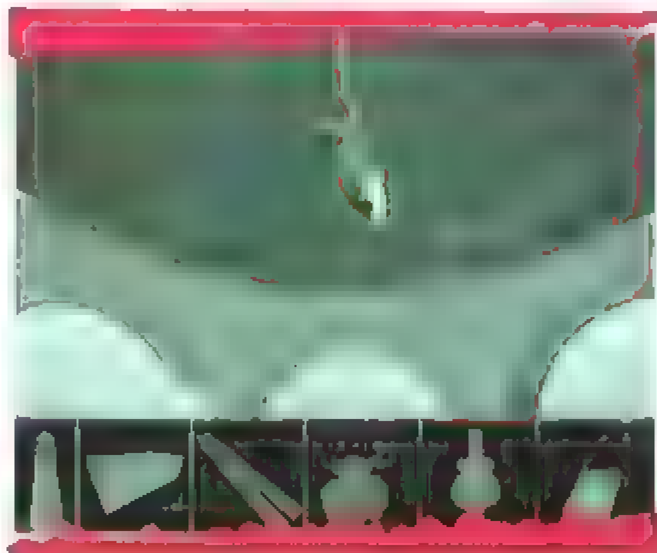
繼續往左前方走去，打開木門進入堡壘的中央室，我走到木門對面的風車操控室—門口左邊有一個銀色機器（機器的左方有個拉桿，右方有個可以延伸出去的齒輪，另外，放置機器的底座上有三個圓洞），中央則是風車的圓形紅磚底座。我拉下銀色機器左邊的拉桿，使右邊的齒輪恰好連接到風車的齒輪上。然後走到風車底座的控制箱前，先將控制箱左側的 L 形拉桿不斷地轉動（請按住滑鼠左鍵，直到滑鼠指標由箭頭變爲燈塔），使風車的葉片向上升到頂端，再將控制箱右側的拉桿向下拉，即可將風車啓動，供應整個堡壘的電力。

⭕使風車開始轉動提供電力！

我轉身回到了最先進入的中央室。房間的四周有好幾張桌子，其中有一張大桌子上頭擺著一個削木機，旁邊還有一根長形原木。將桌子下方那削木機的電源打開，刀片就開始快速轉動，接著只要將旁邊的長形原木往刀片那兒一挪，就可以得到削好的長形木板。我削了二片長形木板後，就走到另一張大桌子（上面放著一個動物標本的頭，似乎像是一隻具有雙角的老鷹）前。

原來這個動物標本是一個木板切割器。於是從桌底拿了片木板放到桌面上，拉下左側的拉桿，木板被切成二半了。拿起切好的木板之後，再用切割器繼續將木板切半，直到取得四片木板才停手。接著回到風車操控室，並且沿著房間內的梯子（進門之後，轉身向後再向右前方）向上爬，穿過了天花板的出口後，可以看到一扇門，門兩側的階梯扶手上裝飾著紅色的大理石圓球。

打開門進入塔內，眼前有幾尊人形雕像，房間的右側則架設著一道木頭梯子。順著木頭梯子爬上去到達了塔頂。我注意到天花板上掛著一個鐵鉤，於是將剛才釣到的魚掛上去。

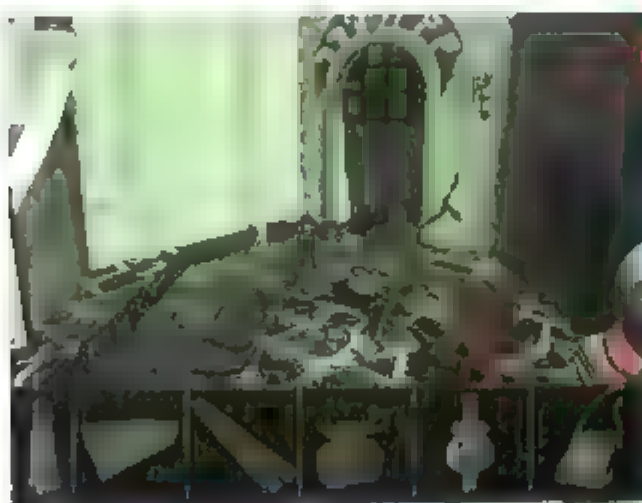


⭕在這兒掛條鮮魚引誘怪物前來！

註：之後，將會用二根長形木頭及四片木板架設一道橋，但是這個造橋的動作將受到怪物的阻礙。所以在這兒掛上魚，是爲了引起怪物的注意，以防其不斷阻止造橋的行動。

沿著梯子回到了人形雕像那兒，房間裡還有另一道門，其左側有一隻飛鳥雕像，右側則是人頭雕像。打開這扇門，一隻可怕的怪物就出現在面前，還是趕緊把門關上。接著我注意到中央的人形雕像基座上，有一個暗門，可惜是鎖著的無法打開。沿著原路回到中央室，往風車操控室門口左側的窗外看，黑暗生物正在窗子的正下方，拿著一條魚逗弄著剛才看到的怪物。

離開窗口回到房間的中央，再度往窗外望去，這次黑暗生物不見了。重複離開與向窗外望的動作，第二次怪物也將不見。第三次，怪物在兩塔之間的通道上出現，並慢慢地走入左邊的塔內。第四次



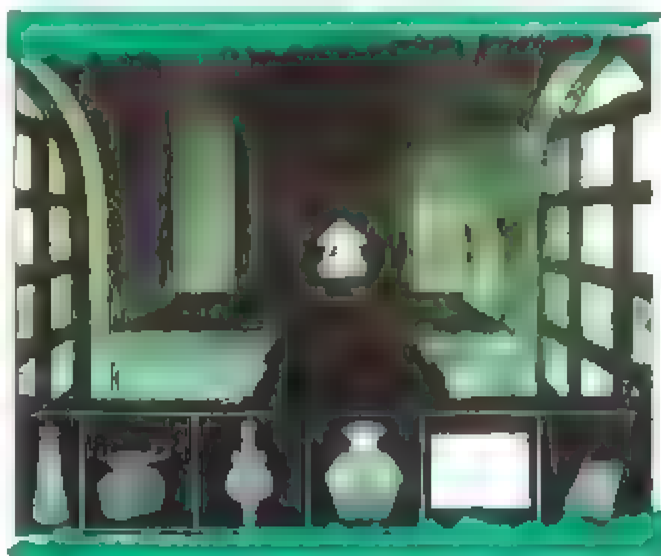
怪物正往掛著鮮魚的高塔走去！

黑暗生物正逗弄著怪物！

，怪物往右邊的塔走去。當確定怪物已經進入塔內，身影完全消失之後，立刻向後進入窗子左側那光線昏暗的房間。

造橋

想要到達對的房間，我需要動手架設一座橋。於是，先取出那二根長形木頭，放置在地上做爲橋的主樑，再將四片木板架設在長形木頭上形成步道。穿過木橋向前直走，進入放滿了各種金屬用具的器材室。在點燃的火把左側，有一個通往塔頂的階梯。沿著階梯向上爬到塔頂，有一個砲台，右側還有一具用來瞄準目標的望遠鏡。



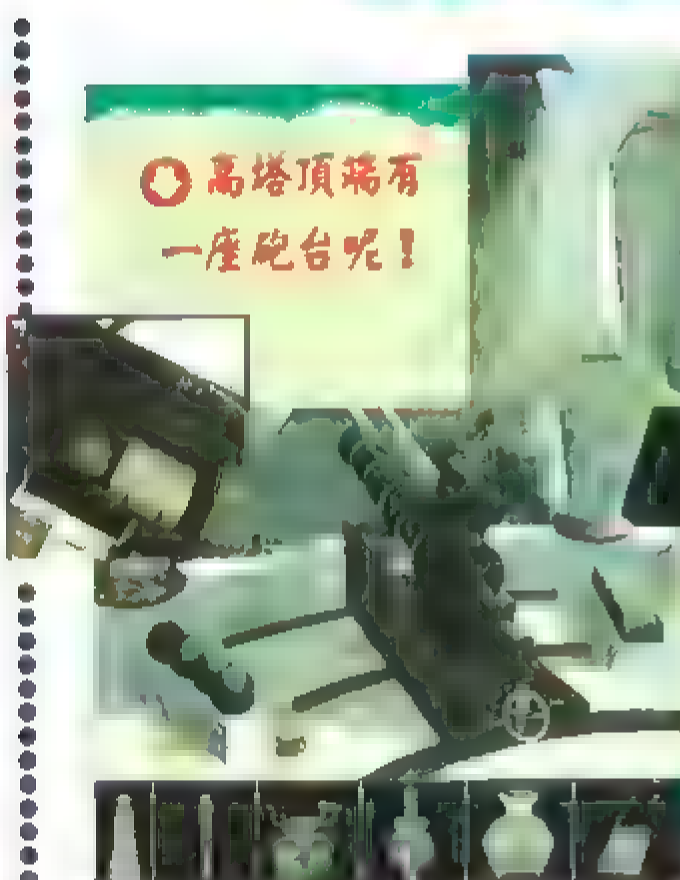
趕緊將木橋架設完成！

我將砲台尾部的圓形栓子拉起，使砲台向右滑動。從地上拿起火藥袋、導火線、及一顆砲彈球，將砲台上方的蓋子拉開，放入火藥袋及砲彈球（先放火藥袋再放砲彈球）。最後將蓋子關上並將導火線插入蓋子後方的小洞，準備動作完成。

現在從砲台右側的望遠鏡裡，可以看到對面的怪物正在想辦法吃到那條魚。事不宜遲，要解決這隻怪物就靠這砲台了。於是我點燃了打火機，往導火線上一燒，砲彈立刻準確地將怪物徹底解決掉了。之後沿著階梯向下回到器材室。

在器材室裡，我先後找到了三樣東西：

(1)火把左側地上的木柴堆及煤炭車。



高塔頂端有一座砲台呢！

將大砲瞄準對面的怪物！

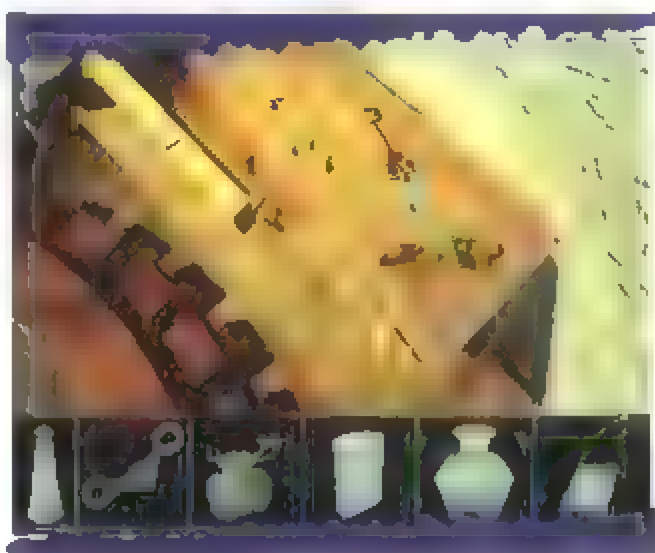
(2)在木柴堆右方、離木柴堆二個樑柱遠、靠著牆邊放置的金屬條。

(3)掛了好幾把斧頭的下方、L形木桌上的金屬鑄造模型。

另外，在通往塔頂的階梯左側有一座火爐。首先將手上的木柴先放到火爐底下，再將煤炭放在木柴的上方之後，用打火機讓柴火開始燃燒。在火爐的左側有張大木桌，木桌上有個滑輪軌道，吊著一個圓底鍋及一把鐵夾子。我將金屬條放入圓底鍋內，並且把那金屬模型盒放到桌面的中央之後，拉動桌子右側的拉桿，使圓底鍋順著軌道滑到火爐內，讓金屬條熔化。

器材室中央有一座火爐！

鑄造



書桌上有一把黑色的鑰匙！

大約等了三十秒（至少要等三十秒），再扳動拉桿，使圓底鍋從火爐內滑出到木桌上方（如果燃燒的時間足夠，鍋子的顏色將因高熱而偏紅，如果時間不夠，則鍋子的顏色

會立刻變成冷卻時的黑色）。按下桌子中央的按鈕，將圓底鍋內的金屬熔漿倒入模型盒內，然後，再扳動按鈕左側的拉桿，使鐵夾子將模型盒整個夾起並放入左側的水槽中冷卻。一陣白煙之後，將模型盒子打開，取出裡面已經鑄造成型、兩端都有個圓洞的金屬器具（這個器具將是飛機的一部分）。

接下來回到風車控制室，沿著階梯一直往上，進入中央有座人形雕像的房間。從門口向右轉，打開那扇曾經有怪物出現的門後，繼續向前往對面房間走去。房間中央擺著一架飛機，進門往後轉再往左轉，接著再往右前方走去，即可在面前的書桌上找到一把黑色的鑰匙。回到人形雕像前，試試看能不能打開那尊人形雕像底座上的小門。

果然這把黑色的鑰匙正是我所需要的。拿出藏在雕像底座內的物品（上方圓蓋的兩側有鐵板）之後，便回到了飛機那兒。我注意到飛機的右側機身上有一個已經嚴重破損、裸露在外的零件。於是，拿出先前在金屬器具室裡鑄造成型、兩端都有個圓洞的金屬器具，將這個破損的零件替換掉。

藏在雕像底座內的物品！

飛機

接著扳動桌子右側地板上的拉桿，使飛機轉向180度，機頭朝向外面的天空。向後轉身，眼前就是飛機的動力調整器（圓盤內的指針現在位於白線區）。將調整器上的按鈕壓下，使前方的金屬棒向前延伸，再轉動調整器底座的L形拉柄，即可使指針到達紅線區。

註：接下來，在【】括號內的這段內容，將使您可以坐著眼前這架飛機到達神殿的屋頂。不過因為我們之前已經去過神殿了，所以這個步驟對於解謎破關而言，是完全不必要的。所以，如果您想體會一下坐飛機的感覺，或是想在將來可以從神殿的屋頂繼續探險，建議您先在這兒存檔備份一個遊戲進度，這樣以後即可從備份的進度接續著玩。

動手將飛機整修一番！

振動雙翼準備起飛！

【打開飛機的駕駛艙蓋，進入機身內。將控制面板右側的水平短拉桿向左扳動。接著拉下面板左側的黑色T形拉桿。最後，拉下駕駛座右側的操控桿，我即乘著風向神殿飛去。】

走出這座堡壘，我回到在碼頭邊的潛水艇內。先到駕駛面板前，打開啟動開關及左邊第二個導航面板開關，再轉身走到船身尾部，進入引擎室拉下右側的動力拉桿。接著走到船腹的導航裝置前，將下一個目的地設定為「火山」位置是西經 22 . 01 、北緯 119 . 11 ，並按下「 Enter 」確定。最後拉下駕駛艙內的T形操控桿，就開始向那座紅光滿天的火山出發。

火山歷險

乘著潛水艇駛向火山！

火山內另有一片天地！

當我剛從潛水艇上方的圓蓋爬出時，向左側一望，發現正對面的窗子後頭，黑暗生物不知正在從事什麼勾當。暫時不管他，我上岸後走到左側那輛火車旁。面對著火車的右側仔細觀察後，在火車的

門邊找到一個長方形的置物箱。從置物箱裡面取出了一把鐵剪和一些炸藥，轉身向右往鐵柵欄走去。我拿起鐵剪將鐵柵欄上的鎖剪斷，接著將柵欄推開使整個火車軌道暢通無阻後，就打開門進入火車內部。

火車的側面有個置物箱！

之前，我就注意到火車的尾端掛著一個鉤子，而前端的構造是一個標準的挖掘器。進入火車後，首先將車尾的主要動力拉桿向下扳，供應火車所需的能源。接著走到控制面板前研究如何駕駛火車：

(1)按下紅色圓鈕使火車發動

(2)紅色圓鈕右側的大型拉桿，可以控制向前或向後行駛

(3)面板左側的灰色拉桿可以在行進中切換軌道

(4)正中央的紅色開關，控制著前頭的挖掘器。

(5)左上方的圓頭拉柄及開關可控制後頭的鉤子及絞盤

(6)若要使火車停止，只要將右側的大型拉桿扳動到中央按紅色圓鈕即可。

火車內的控制面板！

按紅色圓鈕啓動火車，將大型拉桿向上拉，火車就慢慢地往前開，直到軌道盡頭才停下來。

註：當螢幕的左下角出現一個火車的圖形按鈕時，表示您此時可以將視野切換到火車外頭並且執行某些動作，以後稱此動作爲「走出火車」；如果要再將視野切回到火車內部，以後稱此動作爲「回到火車」，只要再按一下按鈕即可。

「走出火車」後，就在車頭左前方找到了一個圓筒形機器，機器上有機械轉輪和拉桿。拉下機器上的拉桿，整個圓形軌道向上升起，形成一個具有四個方向的主要交叉路口（以後這種裝置稱爲主要交叉路口）。

「回到火車」，將控制面板右側的拉桿向上扳，火車繼續向前開，直到三叉路口停住（當火車按鈕第一次出現在螢幕左下方時，就將火車停下來）。「走出火車」，三叉路口的中央放著一個木箱子，將裡面的金屬棒拿起。將火車左側的置物箱打開，取出裡面的螺絲扳手、鐵鎚以及一把大夾子。

在火車頭的正前方、二道鐵軌的交叉口旁邊，豎立著一個長方形交換箱。上面有二個方形洞口，在上方的方形洞口中有個空心圓管，於是我拿起金屬棒插入空心圓管中，使用扳手將金屬棒緊緊地轉入圓管，開啓交換箱的動力將軌道切換到右側。「回到火車」，我沿著右側的軌道繼續向前行駛，沒一會兒就到了另一個主要交叉路口。

用扳手將金屬棒轉入圓管！

使火車再度停下來，「走出火車」，並將指南針拿出來打開，現在正前方是北。車頭的左前方有個圓筒形機器和一個有拉環的圓形木桿（緊臨著圓筒形機器的右側）。將木桿上的拉環向前拉，一個L形拉桿出現在眼前。拉動這個拉桿，使整個交叉路口的底盤轉向，以選擇不同方向的通道；之後將交叉路口的底盤調整到面向北方（指南針上方爲 N ）。

註 每一個交叉路口只有一個控制底盤旋轉的木桿，所以當「走出火車」之後，時常需要往左或右找這個木桿。

繼續向北前進，遇到一個雙叉路口。在火車還沒有到達叉路之前，趕緊拉下面板左側的灰色拉桿，將軌道切換到左側（如果來不及切換而往右側的軌道駛去，只要將火車倒退再重來一次即可。）接著從左側的軌道繼續向前行駛的途中，黑暗生物不時地出現在軌道旁的窗戶後，最後還丟下一堆石頭將軌道堵死，眞是太可惡了。這時只好「走出火車」，想法子將那堆石頭移開再說了。

嘿，我有炸藥嘛！當下拿出那一把炸藥放在石頭堆裡，再拿出打火機一點，碰！一陣火花之後，石頭堆全部碎掉，散落到軌道下去囉！「回到火車」，我繼續向前開，可是火車一下子就又到了一個無路可走的地方。我下車一看，有一道綠色的門，想必這就是黑暗生物的實驗室了，難怪他要阻止我往這個方向走呢（不過現在進不去）！

在主要交叉路口轉向

黑暗生物正準備將鐵軌堵住

我用炸藥把大石塊轟碎！

發現阿曼妲

接下來再進入火車內，繼續向後行駛直到主要交叉路口。「走出火車」，拿出指南針再旋轉木桿上的L形拉柄，將方向調整成正對著東方。「回到火車」繼續向前走，不久後到了一個雙叉路口，當火車沿著雙叉路口右方的軌道向前行駛一小段距離之後（如果一直向前行駛，會到達下一個主要交叉路口），我將火車停下來，使火車開始向後行駛，此時立刻拉下左側的灰色拉桿（一開始向後行駛，就不斷地扳動灰色拉桿），使火車向雙叉路口的另一條軌道駛去。不一會兒，到達了軌道的盡頭，一走出火車向右轉後，發現阿曼妲竟然被關在一個鐵籠裡，可恨我現在還無法將她搭救出來！

可憐的阿曼妲被關在籠子裡！

仔細觀察此處後，發現這兒的動力是由蒸汽所提供。而關著阿曼妲的籠子前方正是操作蒸汽管的控制台。仔細看蒸汽控制台上的二個圓形儀表，就知道右側純銀色的蒸汽管裡已經沒有動力，而控制台左側、銀色摻雜棕色圓環的蒸汽管裡還剩下些許動力。此時我決定將控制台面左側的斷路器拉下後，向右轉身面對著那扇正一開一合的鐵門。接著拿出雨傘（如果雨傘是打開的，請將其關閉），趁著鐵門向上打開的那一剎那，將雨傘立刻插入鐵門上方的圓洞，好將鐵門死死地卡住，留下一個出口。

用一把雨傘將鐵門卡住！

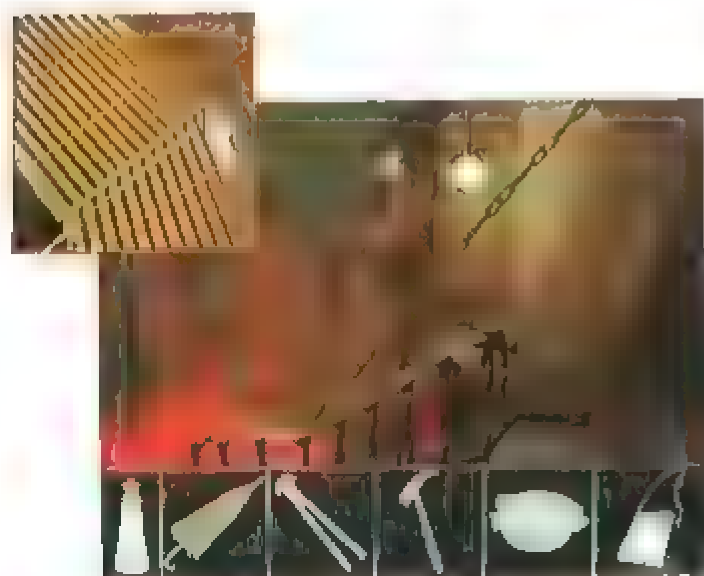
穿過出口向前走去，即可在籠子的右側看到一扇已經被開啓的柵門（之前拉下蒸汽控制台上的斷路器，就是爲了將這個柵門打開）。接下來，我必須想辦法打開純銀色蒸汽管的動力。於是我拿回雨傘（千萬別忘了），並且回到火車內，令火車向前行駛回到主要交叉路口。接下來，「走出火車」，拿出指南針並旋轉木桿上的L形拉柄，將底盤的方向調整成正對北方。然後「回到火車」繼續向前行駛，這一次，走了好長的路之後才到盡頭。

註：接下來都不必切換軌道，如果之前您沒有拉下斷路器將柵門打開，則火車會在關閉的柵門前停下，而您也就必須將火車重新駛回阿曼妲被囚禁的地方將柵門打開。

橋下充滿著火熱的岩漿！

我向後轉身並打開左側的門走下火車，往前直走就到了蒸汽主機室。在這兒有一個球形蒸汽機，上面還有好幾個轉輪。而在蒸汽機的右側有一個通道，我向

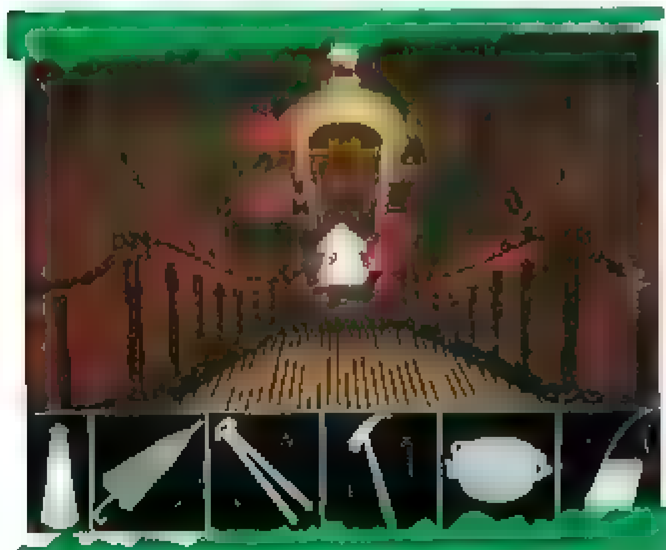
通道的盡頭走去，赫然看見正下方充滿著火熱的岩漿！此時我又發現右側有一道鐵橋，可惜中央的閂子被打開而分為兩半。盡量靠近鐵橋後（以滑鼠左鍵在鐵橋上點取一下），我嘗試著用雨傘（鬮著的）將對面的那一半鐵橋勾過來，然後立刻將鐵橋中央右側邊緣的閂子鎖上，才把鐵橋又架設妥當。接著，我穿過鐵橋到達另一端的控制面板前方，拉下面板右側的拉桿，即可將中央的圓形操作室升起。



鎖上鐵橋中央右側邊緣的閂子！

圓形操作室

接著，我沿著鐵橋走到圓形操作室的前方後，就進入了圓形操作室。拉下室內右側的拉桿，整個圓形操作室就開始向下降。等停止下降後，我注意到面前窗外的牆壁上有許多管子。此時，繼續向上或向下扳動拉桿，控制著操作室上升或下降，以找尋牆壁上的箭頭形開關（此時暫且不要轉動那兩個圓形鈕）。一找到了箭頭形開關後，我開始控制左側的T形搖桿，慢慢調整機械手臂的位置，直到機械手臂的前端恰好正對著箭頭形開關。接著轉動T形拉桿右上方的五星形旋鈕，將箭頭形開關轉向。



眼前就是圓形操作室！

在一堆管子的上方，有二個蒸汽口，只要我一將箭頭形開關的方向轉錯了方向，蒸汽就會立刻外洩，我也就知道該繼續旋轉箭頭形開關！之後，我依序旋轉了由上方數起第一個（箭頭朝左）、第二個（箭頭朝右）、第四個（箭頭朝左）、第六個（箭頭朝右）箭頭形開關（不要去旋轉第三個及第五個開關）後，拉下右側的拉桿使圓形操作室下降到最底部，眼前的圓球已經被打開了。適當地調整機械手臂的位置後，我順利地取出了圓球裡的螺形物。

接下來，在向上升的途中，我將剛才扳動的箭頭形開關一一扳回它們原來朝向上方的位置（此步驟不可省略）。當箭頭形開關都恢復原位之後，我拉動右側的拉桿，使圓形操作室回到上方的鐵橋那兒。接著，走出操作室後，便向前走到蒸汽主機室中。首先，我旋轉左邊數來第三個轉輪，使蒸汽能夠流入阿曼妲那兒的純銀色蒸汽管中，然後再旋轉左邊數來第七個轉輪（也是最後一個）。

回到火車內，我向下扳動右側拉桿使火車向後行駛，經過一陣頗為漫長的路途，我將火車停在主要交叉路口。「走出火車」，這次我拿出指南針並旋轉木桿上的L形拉柄，將底盤的方向調整成正對東方。「回到火車」繼續向前行駛直到一個雙叉路口。當火車沿著雙叉路口右方的軌道向前行駛一小段距離之後，我將火車停下來並使火車開始向後行駛，此時立刻拉下面板左側的灰色拉桿（一開始向後行駛，就一直不斷地扳動灰色拉桿），使火車向雙叉路口的另一條軌道駛去。不一會兒就回到了軌道的盡頭—阿曼妲被囚困的地方。下了火車，我發現阿曼妲居然正熟練地操控她前方的兩個彩色按鈕。

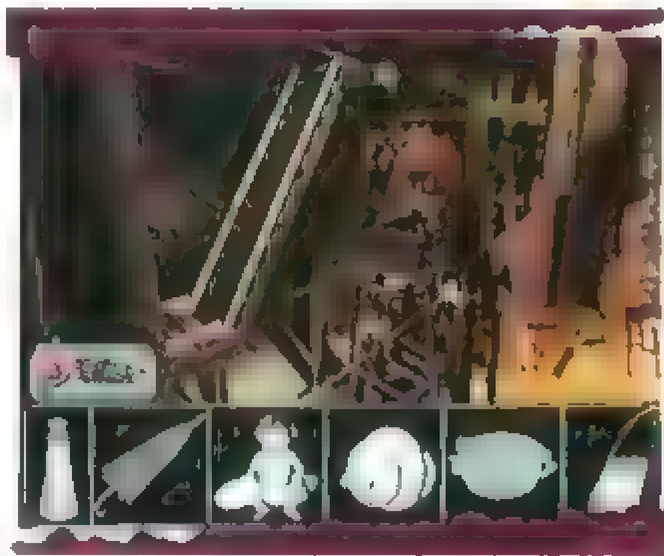
接下來，我轉身向右，趁著鐵門向上打開的那一剎那，將雨傘立刻插入鐵門上方的圓洞。當鐵門死死地卡住不動後，我回到籠子的正前方，並且旋轉純銀色蒸汽管上的轉輪，儀表上的指針就立刻轉動了，表示現在管子裡已經充滿了蒸汽。再來將控制面板右側的拉桿向下拉，使磁鐵圓盤移動到輸送帶上方後，就向後轉身回到控制面板前，按下中央的棕色按鈕，嘗試使磁鐵圓盤吸取到一塊礦石（在阿曼妲按下藍色的按鈕的同時，按下棕色的按鈕）。

當磁鐵圓盤吸到了一塊石頭之後，我回到控制面板前方，並將右側的拉桿向上扳動二次，即可使磁鐵圓盤移動到籠子的右側。接著按下中央的棕色按鈕，磁鐵圓盤就會失去吸力。在石頭從磁鐵圓盤掉下的同時，阿曼妲也就乘著推車滑出來，得到了自由。我趕緊向右轉，然後穿過雨傘下的洞口，將阿曼妲從推車中抱起來。拿著雨傘再度回到火車內，找黑暗生物去算帳吧！

找黑暗生物算帳去

將拉桿向上扳使火車向前行駛。不一會兒就回到了主要交叉路口。將火車停下來，「走出火車」並且拿出指南針辨別方向，旋轉木桿上的L形拉柄

，將底盤的方向調整為正對東方。「回到火車」，繼續向後行駛就會到達一個三叉路口（在到達三叉路口之前，會看到左側有一個平行的軌道，也就是等一下我們要選擇的路）。完全穿過三叉路口後，將火車停下來，並且改為向前行駛直到經過一個長方形交換箱，再行駛一小段距離後，再度使火車停下來，使火車向後行駛。接著馬上拉下面板左側的灰色拉桿使火車轉向，行走右側的軌道。最後火車在一座吊橋前停了下來。



一座斷橋擋住了去路！

「走出火車」後，先按下控制面板左上方的開關將絞盤鬆開，然後再將圓頭拉柄由左拉到右，慢慢將火車後方的鉤子往下降到底，以便能夠鉤起吊橋基座上的門子。接著，再將圓頭拉柄由右扳到左，對面的吊橋就降了下來。（請在此存檔備份進度）回到火車內後，我繼續向後行駛（當螢幕左下角的火車圖一出現的時候，立刻停下來，否則就會死亡），當我一注意到軌道已經損壞時，便立刻緊急地將火車停下來，避免因火車脫軌而身亡。

「走出火車」後，我靠近那段損壞彎曲的軌道，先使用背包裡的大夾子（原本放在火車側面的置物箱中）將軌道上的木釘拔起來，將整個彎曲的軌道丟掉。向右轉身靠近地上那一堆閒置不用的軌道，並且用大夾子拔起上面的木釘後，就帶著筆直的軌道轉身向右。將新的軌道放在缺口上後，「回到火車」，繼續向前行駛直到主要交叉路口。接下來，使火車停下來（現在底盤的方向應該是朝西的），「走出火車」、拿出指南針、旋轉木桿上的L形拉柄，將底盤的方向調整為正對東方。

使用挖掘器將土牆鑽個大洞！

「回到火車」，繼續向前行駛就會看見一個三叉路口。在還沒到達三叉路口之前，趕緊拉下左側的灰色拉桿，選擇左側的軌道。接著火車就會行駛到一面死牆的前方而停下來。壓下控制面板正中央的紅色開關，啟動火車頭前端的挖掘器，將面前的土牆鑽出一個大洞後，我走下火車前直走，穿過那個大洞。原來大洞的後方是一個房間，我繼續往前走到一張木桌子前，找到了一塊三角形的木板。現在，參考著在神殿裡拿到的原始設計圖，開始嘗試將手邊的各個零件。

「真空化學砲」終於完成了！

註：請從螢幕下方的七個零件中選取）組裝起來，完成一把「真空化學砲」。

標號	物品形狀的大略描述
1	透明的小燈泡
2	像海螺的物品
3	有二個把柄及圓形蓋的箱子
4	上方圓蓋的兩側有鐵板
5	有三根腳座的物品
6	三角形的木板
7	水晶瓶

組裝的步驟如下

(1)將標號1及2的零件組裝起來
(2)將3組合到1及2的合成品上
(3)將4兩側的鐵板向外拉後，組合上去。
(4)將5左右兩側的腳座向外拉後，組合上去。
(5)將6組合上去。
(6)將4兩側的鐵板往內扳。
(7)將5左右兩側的腳座往內扳。
(8)將3上方的二個把柄打開後，掀起圓蓋。
(9)將水晶瓶的瓶口朝左，放入砲身裡。
(10)將3上方的二個把柄壓下以鎖好圓蓋。

發現黑暗生物實驗室

黑暗生物實驗室的大門！

當我順利地完成組裝步驟後，就會聽到武器順利啟動的聲音。後來在房間的另一邊，找到了通往黑暗生物實驗室的大門。沿著原路穿過大洞「回到火車」，並且使火車向後

行駛。經過漫長的路途之後，終於到達了主要交叉路口，將火車停下來「走出火車」，同樣地，拿出指南針、旋轉木桿上的L形拉柄，這次我將底盤的方向調整為正對北方。「回到火車」，繼續沿著右側的軌道向前走，即可到達蒸汽主機室。走出火車，拉下蒸汽主機裡、由左邊數來第四個轉輪後，我回到火車內，繼續向後行駛回到主要交叉路口。

將火車停下來「走出火車」，拿出指南針、旋轉木桿上的 L 形拉柄，將底盤的方向調整為正對東方後，「回到火車」，向前到達三叉路口後，拉下灰色拉桿選擇左側的軌道，往剛才組裝武器的房間駛去。抵達目的地之後（請在此存檔備份，嘗試不同的玩法），我走下火車，打開火車側面的置物箱，靠近裡面的炸藥，將電路板安裝上去後，再將鬧鐘連接到電路板上。現在，一顆定時炸彈已經開始倒數計時，我只剩下一小時的時間（螢幕上方會出現一個計時器）。

先準備一顆定時炸彈！

準備好真空化學砲後，我穿過大洞往前直走，打開實驗室的大門走近一瞧，就看到黑暗生物在裡面忙東忙西的，先是將一個綠色的燈放入機器，然後轉動大輪子，接著又拉動拉桿之類的，當他往右側的黃色機器走去，拉動那柄大拉桿之前，我舉起真空化學砲瞄準後，就成功地將黑暗生物囚禁到水晶瓶中。看見黑暗生物在水晶瓶中氣的直跳腳卻毫無辦法脫逃後，我放心地繼續向前走去，扳動右側黃色機器前方的大拉桿以收集閃電的能源，之後，就成功地在房間中央創造出空間失真，開啓前往燈塔的通道。

註：您可以不在此時射擊黑暗生物，自己嘗試另一種玩法。

接下來我走到桌子的前方，用鐵鎚打開底下那只箱子上的鎖並且拿出裡面的藍紙後，就轉身走到克里克博士身旁的操控面板那兒。將面板最左側的拉桿向下拉，使腦波掃瞄帽罩著博士的頭部，接著扳下由左側數來第二個斷路器，並將中央的圓盤轉到第二格，如此螢幕上就出現閃動的波形。最後將右手邊的拉桿扳動三次，喚醒好友克里克博士。我將阿曼姐及藍紙交給克里克後，他就起身從通道離開這個異次元世界，我也緊隨在後。

跟隨著好友離開這是非之地！

不一會兒，我放在火車中的定時炸彈便爆炸了，整個火山頓時陷入一片火海，當然黑暗生物在異次元世界中的設備也毀於一旦。接下來，在溫暖的客廳裡，克里克一邊搖著熟睡中的阿曼姐，一邊向我道謝。此外克里克也表示，他將會把所有的實驗成果隱密地藏起來，以免重蹈覆轍。至於那可惡的黑暗生物，將永遠被囚禁在水晶瓶中。我想以後的日子應該是可以太平了。■

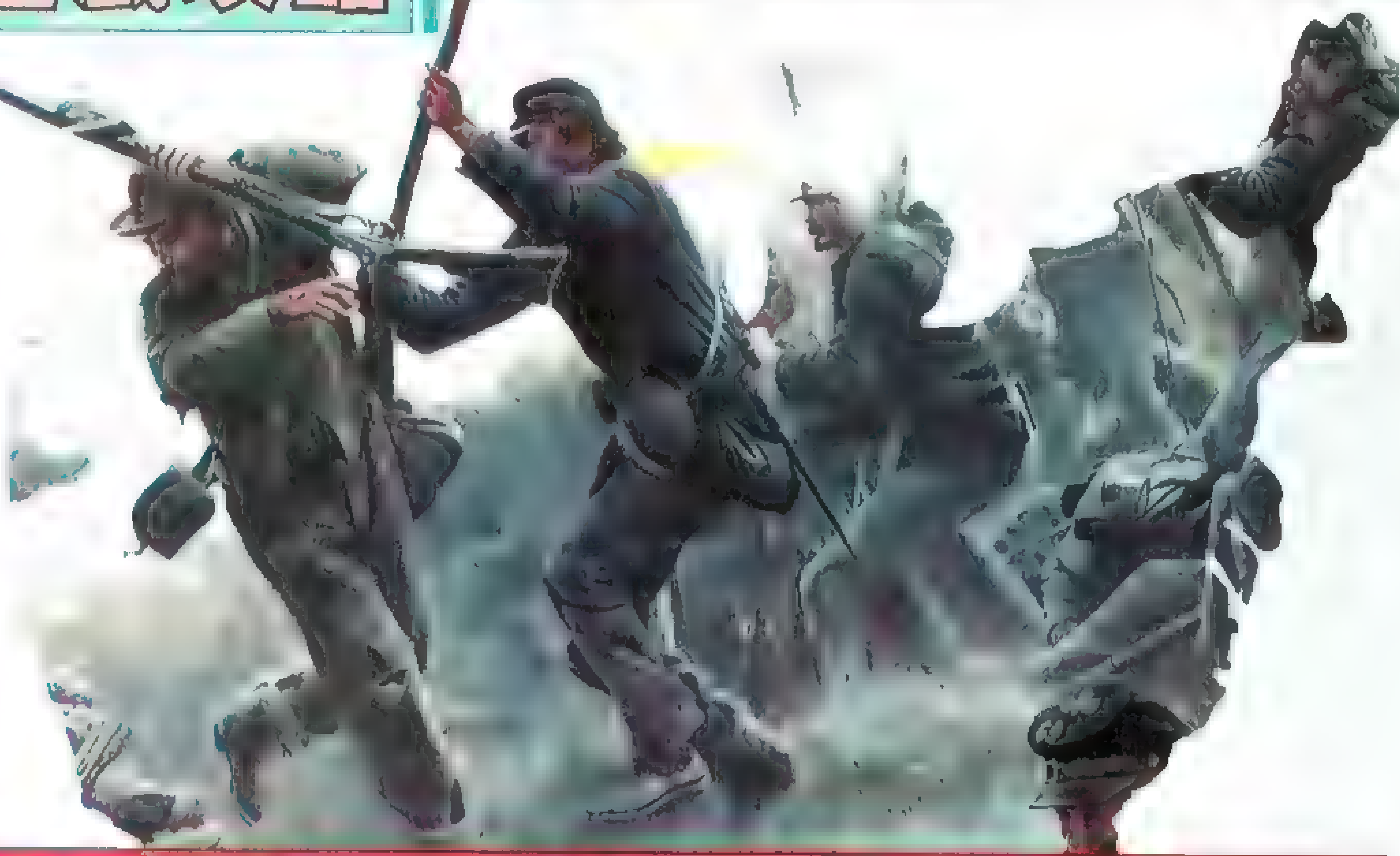
看我真空化學砲的厲害！

趕緊救醒昏迷中的克里克博士！

克里克輕哄著阿曼姐！

我終於成功完成了任務！

黑暗生物將永遠被囚禁著！



李將軍手札

美國南北戰爭心得

作者／盧東尼

美國南北戰爭似乎是將焦點集中在南軍身上（名稱還特別指出李將軍可見一般），更特別的是戰役模式只能選南軍，要玩北軍就自己去玩單場的吧！不過南軍的部份難度比北軍要高出很多，除了一些通用的戰術外，必須補充一些其他的原則，所以本篇文章就從南軍的角度來提供一些建議給大家參考。

北軍贏面大，南軍要勝難

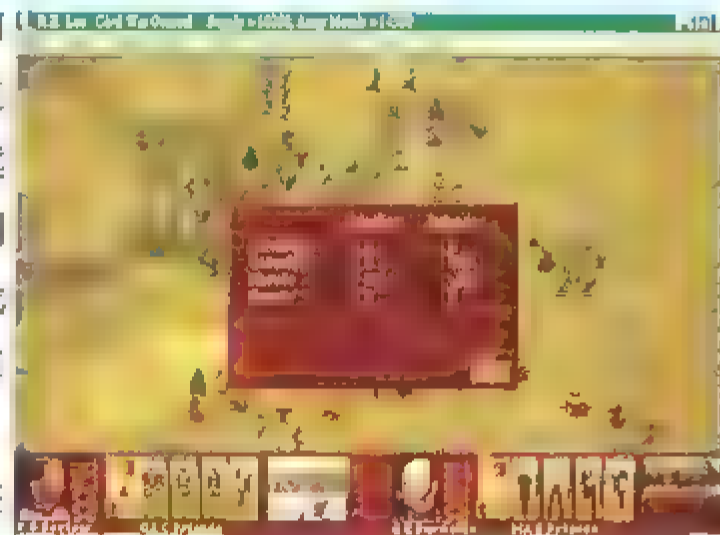
回顧這段歷史，幾乎從一開始就可略窺勝負之一二：合衆國（北軍）雖然在軍隊素質上較聯盟國（南軍）略遜一籌，但由於武器較爲精良，又掌握了整個美國東岸海軍的控制權，自能對南軍造成重大的壓力；相反的，倉促成立的南軍就吃了大虧。

遊戲這方面的設定頗接近眞實情形，選南軍的玩者將會明顯地感覺到，即使部隊的士氣很高，但是面對武器精良且人數衆多的北軍，從頭到尾都是被追著打，少有喘息的餘地，而且愈到後期愈慘。

不過好在遊戲的目的是在一定回合內取得較大的戰果，也就是說賺取分數爲勝利的目的，並非是佔領某地、堅守某地等所謂搶旗子的遊戲，因此如何減低己方的傷亡，並造成敵軍最大傷亡，就是這款遊戲致勝的最高指導原則。以此原則，在戰略、戰術層面就有幾個注意事項：

1 打帶跑

如同前述，這不是一個搶旗子的遊戲，因此應審視敵我軍力分佈，在敵弱我強時，可以跟敵軍來一場決戰，在極少的時間內造成敵軍的最大傷亡；若是發現敵軍增援來到，或



給敵軍迎頭痛擊

是現有的軍力已不能達成良好的戰果，則應當機立斷，轉換新的戰場。

2 地形屏障

地形的因素很重要，一般說來，橋樑、河流的防禦力都很差，高地、森林或房屋的防禦力較強，不論是屬於攻方或是守方，都應該避免將部隊放在前者，儘可能放在後者；尤其對於守方而言，如果將陣線放在防禦力高處，而攻方處在防禦力低處時，一加一減其戰力的消長將很容易顯現出來。對於前一點所謂「轉換新的戰場」，其著眼點也是在此。

3 運用夾擊效果

美國南北戰爭有一項設計，就是部隊有所謂「正面」與「背面」之分，就是說假設 A 部隊與 B 部隊發生衝突，其衝突面就是正面，而其斜對角的另一面就是背面（部隊的圖示無法表現出這個差別，所以只有靠想像）；此時若有 C 部隊在 A 部隊的「背面」攻擊，則將會對 A 部隊造成更大的傷害。由於每個部隊皆有六個面，換言之，在理論上可以進行三次的背面攻擊，則其效果將是非常大的。

4 凹形陣型

這是一般戰爭遊戲的通則，不過對兵力稍嫌薄弱的御顯得特別重要。搭配地形屏障的原則，將己方部隊排成凹字型，缺口部份則是敵軍來的方向。當敵軍進入口袋後，就可以圍起來打，不過不要忘記「正面」與「背面」的差別，即使目標很多，也要集中在少數幾個單位上，才有顯著的效果。

5 不惜斬草除根

當一支部隊遭到連續重擊後，不但士氣大降、沒有戰力，有時還會變成逃兵無法控制，就戰術觀點言已沒有殲滅的必要。但是斬草除根的好處，在於可以得到很高的分數與掠奪敵軍的所有物資，因此可能的話還是要窮追猛打。不過由於南軍的兵力普遍不及北軍，是否值得耗費多餘兵力去斬草除根，還是要依實際的戰況而定，否則因小失大就划不來了。

6 確定補給線

每場戰爭都會有援軍陸續到達（敵軍亦同），因此掌握援軍並藉此拿捏攻擊與撤退的時間非常重要。由於援軍會在幾個固定地點出現（遊戲中會有列表說明），所以策略性地朝這幾個方向撤退，除了可以迅速得到援軍的火力外，事實上也等於是拉長了敵軍的補給線，使敵軍的火力無法迅速集中，這對兵力較弱的南軍是相當有利的。

7 指揮官

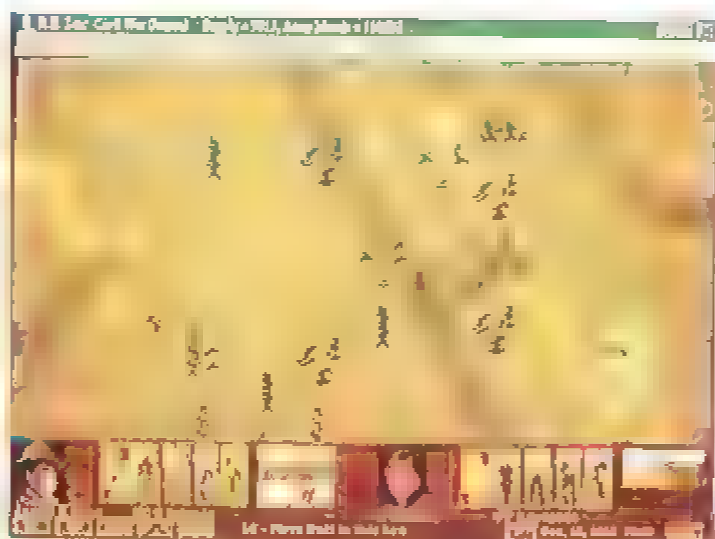
每一支部隊都有隊長，但有一顆黃色星星的，表示該隊隊長為指揮官，其各方面能力都較強。己方指揮官究竟是要用在突顯某支部隊的攻防能力，或是用在加強某支較弱的部隊，其實是個見仁見智的問題，不過不要忘記指揮官可以換部隊，事實上也就是賦予了作戰的彈性。不過見到敵方指揮官最好不要放過他，雖然他的部隊打起來確實比較硬，但是用圍毆的方式可以迅速降低其戰力，若是使其部隊重傷甚或讓其陣亡，則獲得的分數會很令人滿意。

北軍全面潰敗

8 砲兵的兩種功用

砲兵其實不是攻擊的主力，因為它的數量與火力都太小了，但這並不代表砲兵完全無用武之地。它的主要功能是降低敵軍的火力，通常一支砲兵部隊的攻擊可使敵軍損傷二、三十人，對戰事於事無補，但其同時也可減少敵軍一至兩點的火力，如果發現有一支敵軍的高火力可能造成我軍的重大傷害時，先集中火力用砲轟，在幾回合內就可以將對方的威脅解除（前提是對它的攻擊次數要多），如此一來，即使對方人數多也於事無補了。

砲兵的第二個功用是打散兵游勇。敵軍那些完全潰逃的部隊行動力很高，一般正規部隊很難追得到，此時砲兵長距離攻擊便可派上用場，順利的話可以完全消滅敵軍。這樣做雖然賺不到敵軍的補給品，但分數仍可以加很多。



即使還有九百多人，但火力是零一樣沒用

既然是以分數為勝負標準，我們就不必太執著於軍事層面的勝利，在能多獲取分數時趕快下手，一見苗頭不對趕快腳底抹油落跑，儘可能減少我方損失，「少輸為贏」，拖到回合結束就行了。這對北軍而言或許不甚重要，但對南軍而言，就是個不得不重視的課題。

各戰場攻守建議

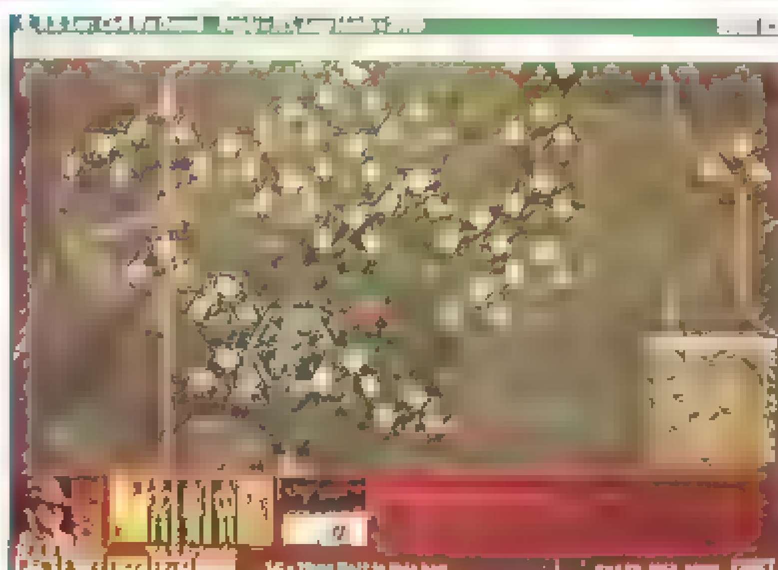
戰術千變萬化，少有什麼是必勝的訣竅，除了上述一些原則或是技巧外，也提供一些各場戰役的簡略分析給大家參考。

(1) 1st Manassas

一開始雙方隔著一條河對峙，但事實上這裡不會是戰場，因為南軍地形較好，北軍不會盲目過河，而是會繞過北方的河流從西北方攻下來，不過這個方向一片樹林正是最好的地形掩蔽，南軍若在這裡擺開陣勢迎接敵軍到來，將會十分有利。

好整以暇等北軍自投羅網

(2) 2nd Manassas



夜晚到了，大家睡覺去吧！

南軍補給線較短，利於援軍的快速到達，不過在第一天會有一場激戰。戰場分為南北兩部，北部在鐵路右側，規模較小，不過由於敵軍較弱，南軍較多數量的部隊容易將其完全殲滅，因此應適時出擊，不過注意不要太深入敵境而被圍攻。南部戰場則是在一大片森林中，基本上南軍可以掌握森林北部而憑地利之優勢攻擊，但森林南部防守就甚為辛苦，尤其敵軍主力從東南方來，此處首當其衝甚為危急。應儘可能將北方的軍隊南調，尤其是那支行動力強的騎兵隊將有相當大的助益。撐到晚上七點吧！天黑了不打仗喔！

北戰場

南戰場

(3) Antietam

這場的規模可能會嚇你一跳，雖然部隊數量很多，但是大多數的人員皆低於一千人，雙方一開始的千人部隊一隻手就可以數完了，有的步兵甚至不到三百人，快跟砲兵差不多了，真難想像過去丟到一邊的部隊今天變成主力。南軍一開始的規模龐大，但也就是這樣子了，因為往後的支援部隊只有七支，且人數甚少，作用有限；相反地北軍的支援部隊非常龐大，而且會在中午前就全部趕到。情勢對南軍是相當不利的，因為無法採取攻勢，而地勢方面不佳，採取守勢也很辛苦。面對人數佔優勢的北軍，南軍應努力把守東方的兩座橋樑（軍隊不能直接涉水），不過應把主力放在北方，因為當北軍發現橋樑不易突破時，會從北面南下。

把守橋樑抵擋北軍的人數優勢

(4) Fredericksburg

這關雙方的實力較為接近，而南軍在早上九點半前在南方森林會有大批援軍趕到，北軍則沒啥援軍。戰場將很明顯地區分為南方森林與北方石牆兩部。南軍在南戰場的戰事似乎不用太擔心，北戰場則兵源不足，應將中間的部隊全部北調，並與原部隊沿著石牆建立一條戰線，如此不但可抵禦北軍的攻勢，還能藉石牆給予北軍痛擊。

(5) Chancellorsville

利用地形上下夾擊

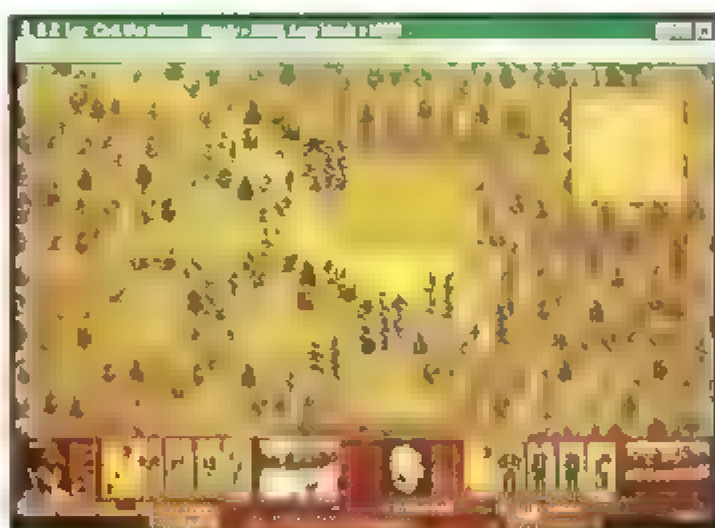
又是一場艱苦的戰役，雖然在一開始南軍有南北夾擊之勢，但細看便可發現，軍隊數量又遠落於北軍，且更糟的是一沒有援軍；相反地，北軍在入夜後就會有援軍到來。此處的地形有個特點：森林甚多且道路在其間穿梭，若是能形成敵軍在中間、我軍兩方夾擊或可多製造勝績。

(6) Gettysburg

城市的防禦值很高

南北戰爭最長的一役（有八十個回合）。一開始書面相當乾淨，但是不久後雙方部隊就會陸續抵達。如同史實，北軍的部隊比較多，但來得比南軍慢，換言之，南軍應利用這個優勢，先採攻勢，多撈一些分數，等到北軍陸續到達，再採守勢減少失分。這場戰役北軍的補給線較長也是其致命傷，不過南軍不要太深入南方，以城市的高防禦值為屏障是很好的作法，否則僅有的優勢會削弱。

(7) Wilderness

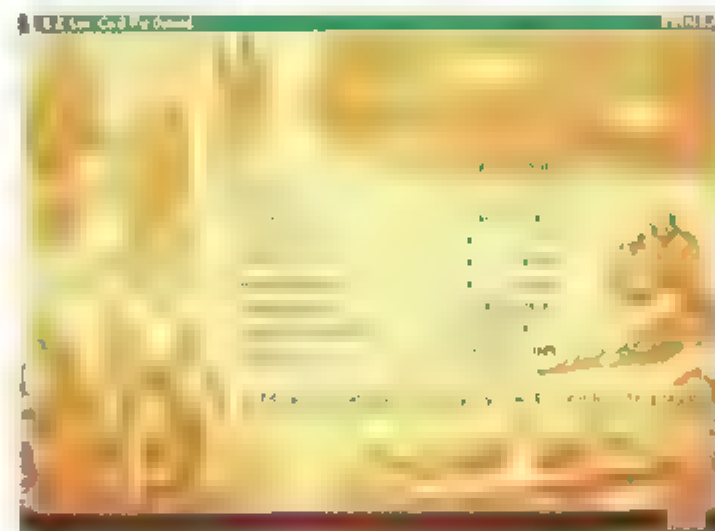

部隊數量差不多，但人數與戰力卻不平衡

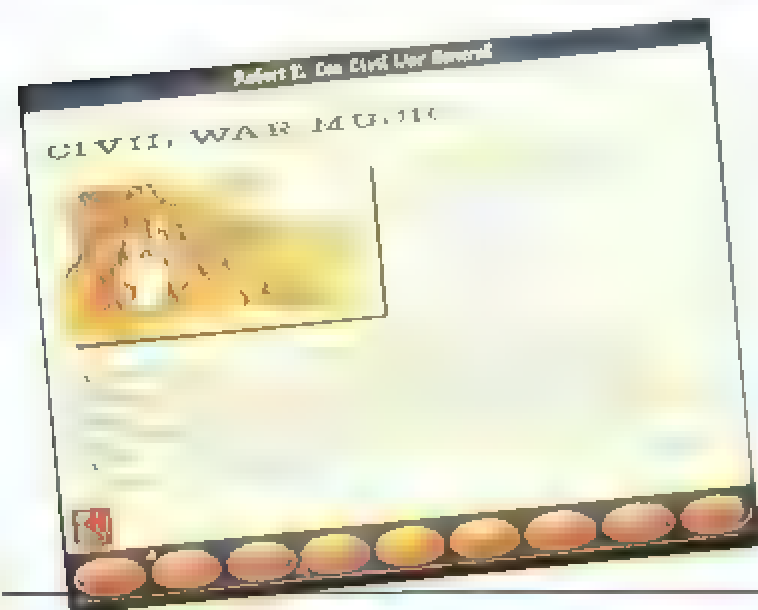
這次的戰線也很長，不過南軍一開始就處於劣勢，因為雙方的部隊數量雖然相近，但是南軍每個單位的人數卻比北軍少。如果完全拋開地形的影響，也可採用游擊戰方式，但重點在於短時間的集中攻擊，儘量讓敵軍失去戰力的部隊數量增加，也可減少數量上的劣勢。

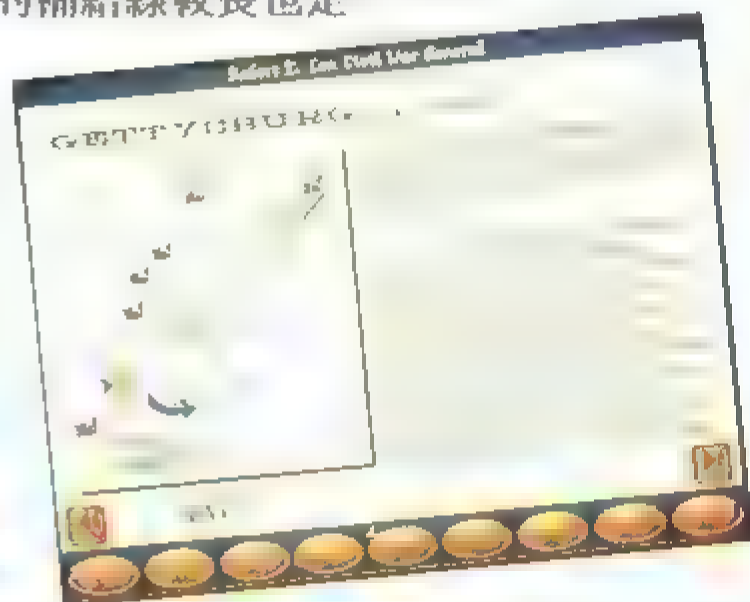
(8) Washington

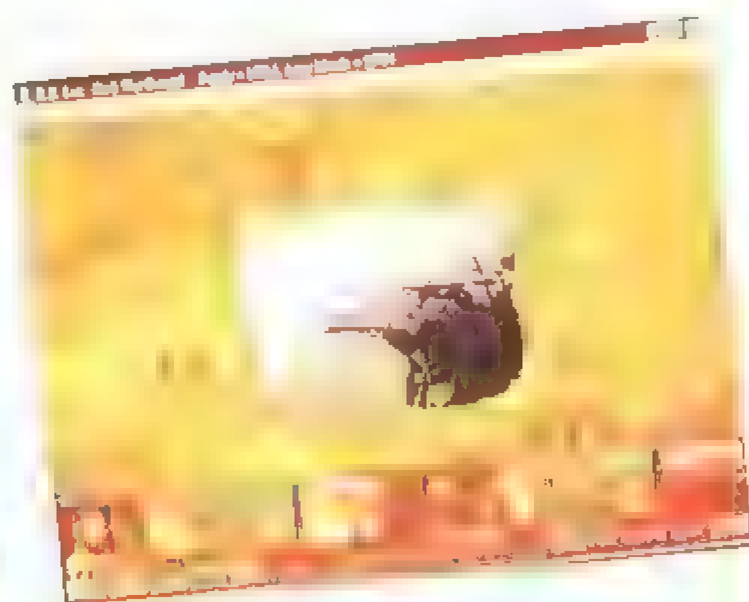
這是一場虛構的戰役，因為南軍從未攻打過華盛頓。雙方實力過於懸殊，選南軍者自求多福吧！

美國南北戰爭可以說完全表達了當年南軍的困境與失敗的宿命，如果選擇南軍來玩，以筆者的經驗來講，很難獲得公平競爭的成就感，再說許多真實世界的變數是遊戲無法模擬出來的，因此大家也不必太在意，反正它本來也就是個遊戲嘛！


輝煌的戰果







百戰天龍

話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改幫」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量；後有玩家破關不循正途，東摸西闖瞽言與程式設計師作對，偶遇BUG指引而遁入桃花源，遂能舒發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸；至今更有人覓得終途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高，然綜此無非飄逸、最高之作，縱開遊戲之坦途，此為百戰天龍之願，亦為玩家之福也！

若有意者，即日起修書一封，若得開榜公佈，則功德無可限量，聊以犒酬敬之，方法如下：

★ 面額 3.5元 酬費 350元，另贈雜誌一期
★ 面額 5元 酬費 500元，另贈雜誌一期
面額 9元 酬費 900元，另贈雜誌一期
★ 面額 12元 酬費 1200元，另贈雜誌一期

97職棒大聯盟

紅不讓打擊法 ●小賤犬

按住數字鍵

1+2+4+打擊鍵	內野滾地	1+3+4+打擊鍵	內滾
1+2+5+打擊鍵	內野高飛	1+3+5+打擊鍵	內高
1+2+6+打擊鍵	觸擊	1+3+6+打擊鍵	觸擊
1+2+7+打擊鍵	全壘打	1+3+7+打擊鍵	強勁平飛
1+2+8+打擊鍵	高飛	1+3+8+打擊鍵	平飛
1+2+9+打擊鍵	高飛	1+3+9+打擊鍵	小飛
1+2+100+打擊鍵	高飛	1+3+10+打擊鍵	平飛

金庸群俠傳－

寶物加倍法

在「金庸群俠傳」中，玩家們是不是被各派人馬弄得團團轉，若無充份道具可用，別擔心，以下就是讓箱內寶物加倍的方法；我們以林平之的「福威鏢局」為例：

在進入「鏢局」後，先去搜括局內的寶箱，拿走所有寶物，再和林平之交談，之後，幫助林平之解決問題，然後，回到「鏢局」，再去搜尋已被打開的寶箱，嘿！寶箱內又有一份同樣的寶物啦！完成任務的日期不遠了！

P.S. (1)在拿取寶物的時候，不可與人「交談」或「鬥武」，否則密技會失效。(2)第一次拿寶物之動作，屬「偷竊」行為，將有損「品德指數，請玩家斟酌，若你是「反派」隊伍，那就另當別論了。

時空特遣隊

跳關密碼

●雷曉浩

各位可敬的玩家們，您是否覺得一直和野人對打，和羅馬人對砍很無聊呢？您是否想試試和大批敵人來一場槍戰呢？現在您只要輸入以下的密碼，就可以在時空中任意遨遊了。

日本中世紀－PUXNVHMU

現代戰爭－AHTDLLAM

未來世界－MJLPFNAA

金庸群俠傳中，最強的武器該算是「倚天劍」和「屠龍刀」了，但是在武當派有另一項超級武器－真武劍，可加攻擊力20，拿取方法如下：

（此爲武當派簡圖，左上方看不到路要多試幾次便可成功）

拿取路線

VR快打

無敵密技

在遊戲中先按下"PAUSE"暫停鍵，接著輸入"IAMKING"七個字之後就會變成無敵了。

鬥神傳

超級秘技

●SHO

在遊戲進行時輸入如下的密碼：

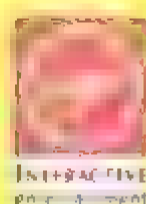
(1)VIRTUAL!	效果：變成DOOM式第一人稱的畫面
(2)GIMMEJIM	效果：可以使用SHO、JIM、GAIA這3位隱藏人物
(3)FUNNYHEADS	效果：人物會變成大頭娃娃版

TOONSTRUCK

卡通總動員

一位電視卡通(Bun Bun 兔子秀)的創造者,被一場帶有電光的詭異意外,
給捲進了其所創造的卡通世界中.
為了回到原來的世界,他必須以機智去打敗卡通世界中的邪惡對手,
並阻止卡通勢力中正義與邪惡之間的戰爭

- 結合真人演出與傳統卡通的表現方式將帶給你前所未有的體驗
- 超過四萬幅的動畫及七十五處以上充滿謎題的特殊場景
- 引人噴飯的遊戲冒險與成群的奇特角色



鋼鐵勁旅II

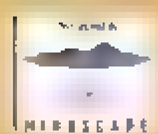
STEEL PANTHERS II

現代坦克大對決！

在玩過「鋼鐵勁旅」，享受過它那令人驚訝的二次世界大戰裝甲戰鬥之後，你渴望進行更多的戰役嗎?現在，「鋼鐵勁旅II」推出了，而且它會讓你的世界動了起來!

遊戲焦點：

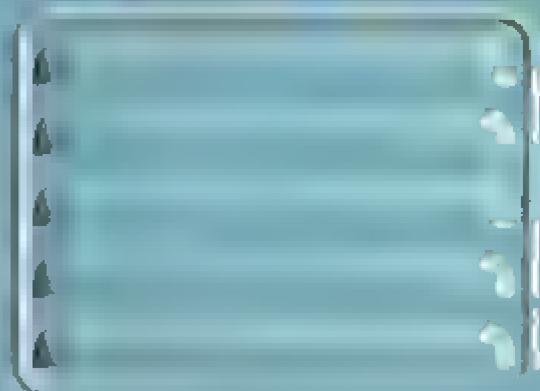
★會戰功能：以同一批部隊進行一連串的小型戰役，並由援軍來彌補損失。
★歷史場景：重現多場韓國、越南及中東的衝突。
★假想場景：多場發生在韓國、加拿大、歐洲及亞洲的爆炸性假想衝突。
★自己動手作：可利用場景編輯功能讓你輕易創造自己的戰爭。
★支援Email網路連線：利用Email，挑戰世界各地高手。

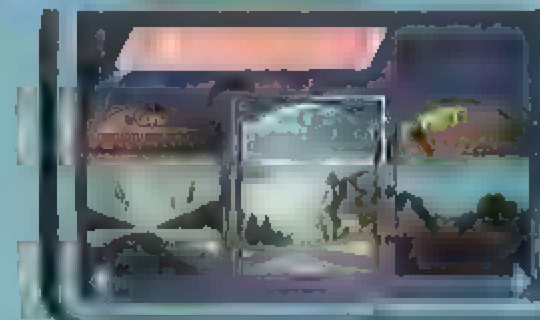


代理發行•生產製造
第三波文化事業股份有限公司
TEL:(02)7136959 FAX:(02)7151950
TEL:(04)2274467 FAX:2274492

Screamer 2

驚爆實感賽車2





駕馭各款名車，

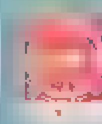
臨場感十足震撼!

VGA及SVGA畫面保證讓你大呼過癮!

代理發行 • 生產製造

TEL (02)7136959 FAX (02 7151950 TEL (04)2274457 FAX 2274492

TEL (07)2254886 FAX 2254893 BBS (02 7189264 (07)2254993 http://WWW.acerlwp.com.tw



台灣[illegible]麻將2

來摸個幾圈吧！

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現

大宇資訊有限公司

發狂的貓

不成軍的狗

一位能和動物溝通的男孩

為了保衛小鎮

男孩決心遏止貓的暴行

號召所有的狗

DOMO

獨排眾議開發中

新型態RPG

一場動物大戰就要展開

"貓與狗的戰爭，從兩千萬年前就開始了"

DOMO

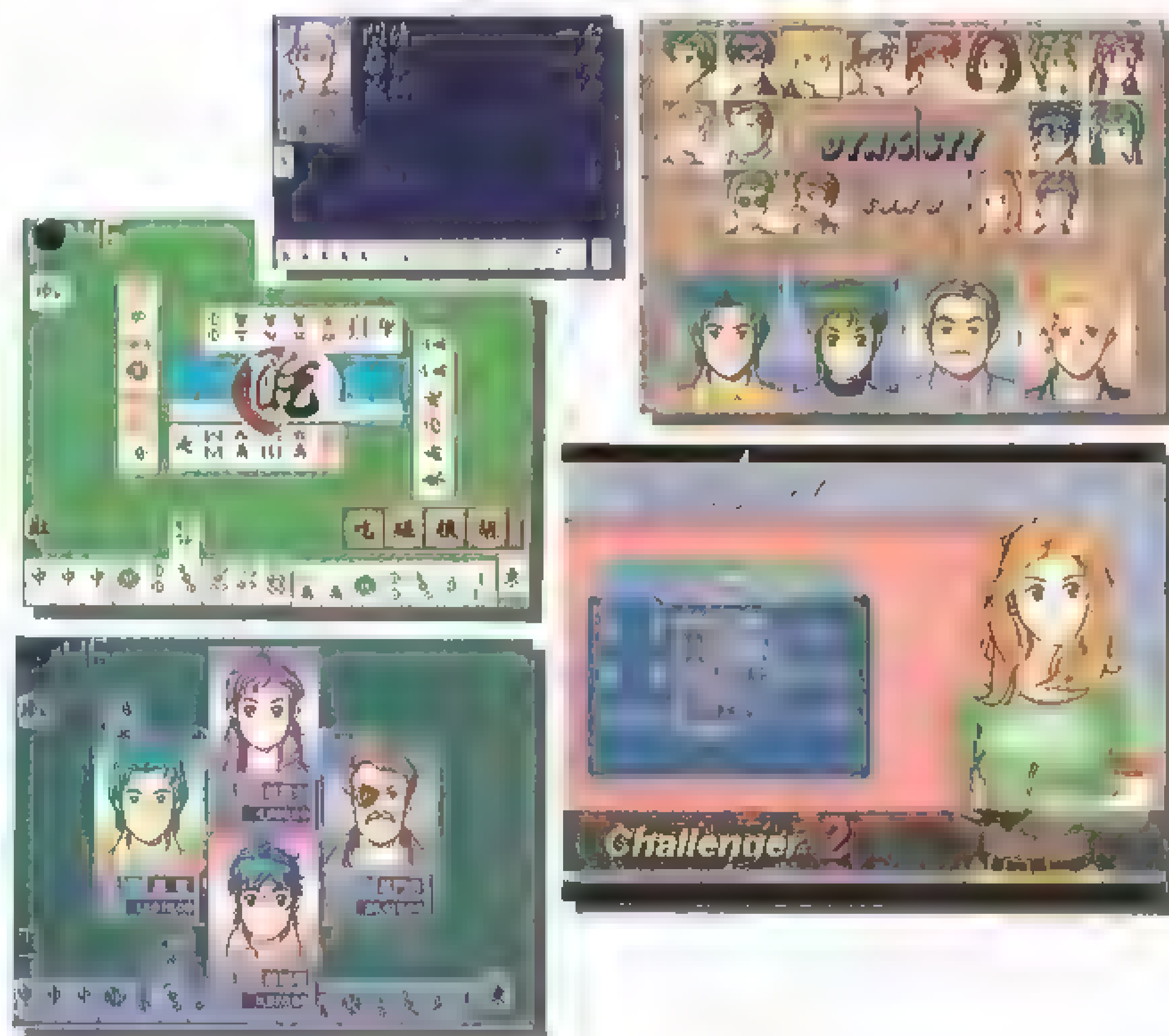
阿貓阿狗

TUN TOWN

E-MAIL: dynasty@tpts1.seed.net.tw
http://www.dynasty.com.tw

麻將爭霸

十六張四人麻將，玩者可以由全部十六個人（不同年齡、不同職業的男女各八人）中選出一人代表與其他人對打！
遊戲進行方式可分爲劇情挑戰模式及自由對打模式兩種模式。
遊戲畫面，因爲畫面解析度採用SUPER VGA640*480／256色，且麻將畫得大又眞實，所以看起來很舒服又不吃力。
流暢的打牌過程，豐富個性化的表情及適時的語音串場，再加上誇張的吃碰胡表現，因此營造出不同於其他麻將遊戲特殊魅力。
特別增加插花及掀牌的功能設計，在打法上，可選擇要不要有花牌。
在自由對打模式的打法上可以決定底、台及籌碼的金額大小，並且提供五種桌面及三種牌子的顏色供玩家選擇，使得〝麻將爭霸〞富有多變化樣性。



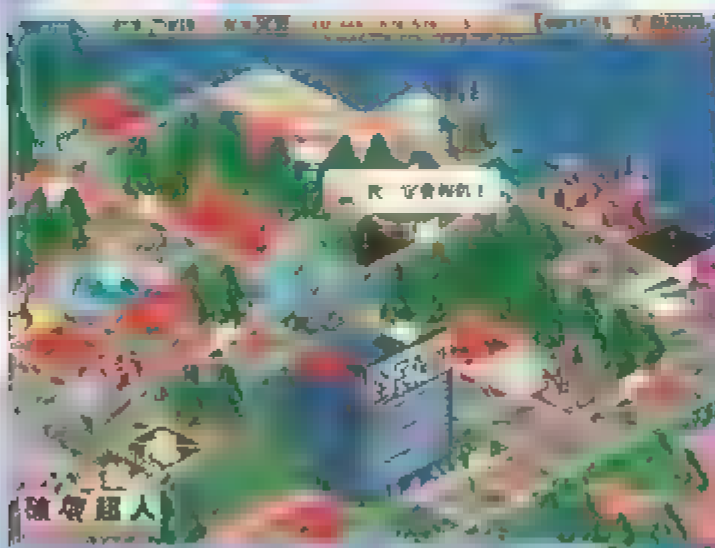
DYNASTY 漢堂國際資訊有限公司 製作發行
高雄總公司 TEL：(07)335-6466 FAX：(07)335-4053
台北分公司 TEL：(02)395-6800 FAX：(02)391-5054

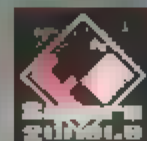
大富翁の破壞超人

DESTROYMAN

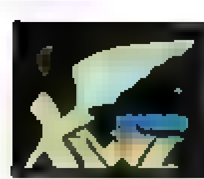
熱鬧發行中 光碟版

- 人物視覺採3D立體斜向顯示，加上刻畫細緻的戰鬥動畫，動感十足。
- 遊戲中提供了多種物品、卡片及道路上出現的球形小病毒，讓你又驚又喜。
- 為添加遊戲過程中的趣味性，特別增加了幾項別出心裁的小遊戲，如賽馬、射擊．．
- 光碟音源，首首悅耳動聽。





漢堂國際資訊股份有限公司
高雄總公司 TEL:(07)335-6466 FAX:(07)335-4053
台北分公司 TEL:(02)395-6800 FAx:(02)391-5054
hoot: // www.dynasty.com.tw



漢堡戰勇

我，帥吧！

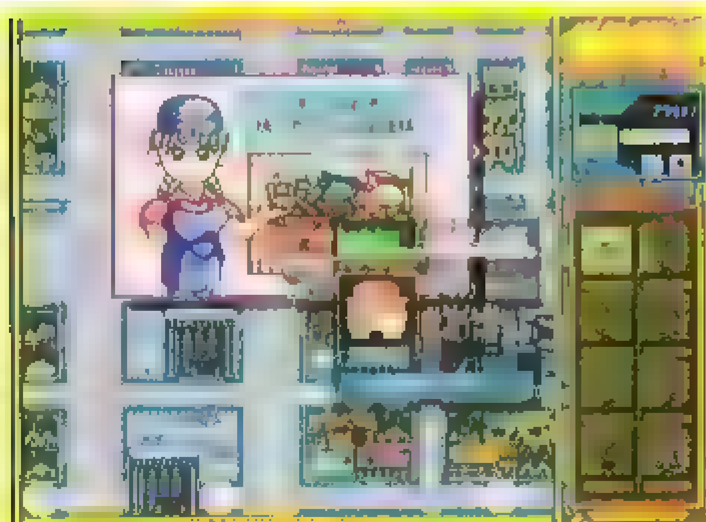
ㄇㄞˋ ㄗㄠ

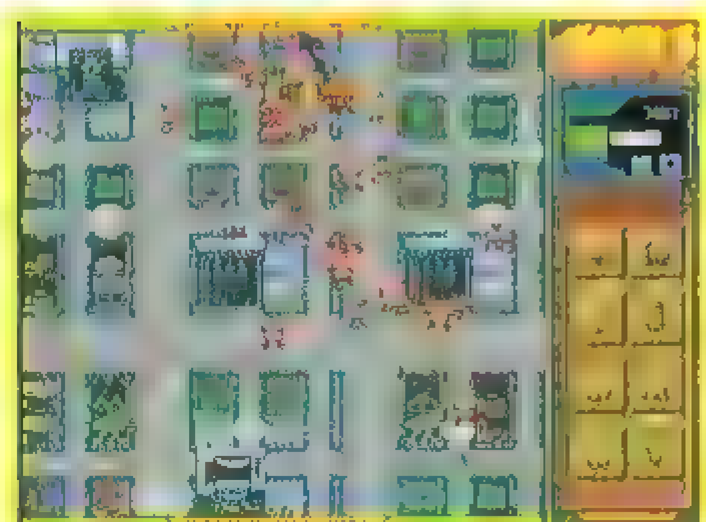
HAMBURGER WAR

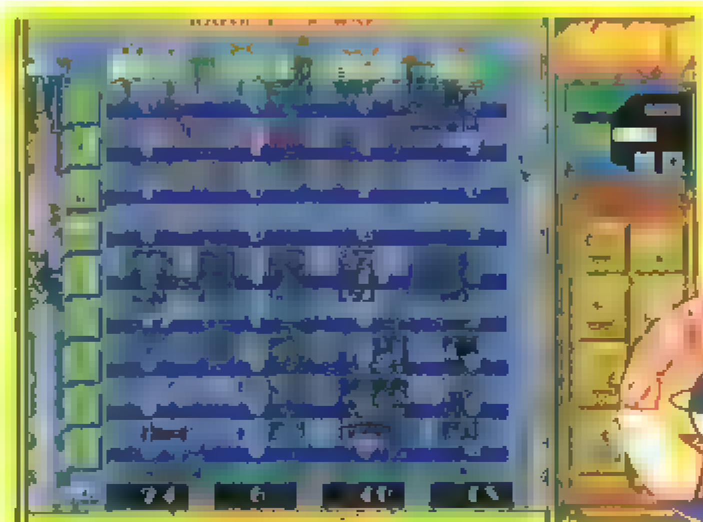
適合全家老幼共同遊玩，今年度最爆笑歡樂的即時戰略遊戲！

特色：

- 共有四家速食店加入這場戰爭風波，賣當勞、[illegible]棋仕、啃的雞和堡帝，你[illegible]各種漢堡、飲料、點心和炸雞等，上街搶奪食客，並派間諜和戰鬥兵[illegible]倒敵手為主要目標。
- 每家店都有屬於自己的速食產品與特色，像賣當勞專長漢堡和薯條；[illegible]的專長是雞塊和洋蔥圈等等，因此扮演不同的店家有不同的攻略方法！
- 地圖以隨機方式產生，每次開始新遊戲都有不同的玩法和樂趣，[illegible]
- 共有８５種各式速食兵器登場，依不同的能力區分為佔領兵，[illegible]攻擊敵人的速食；飛彈兵，可發射飛彈，炸射敵人部隊，間諜兵，[illegible]造或解除陷阱，特攻兵，不惜與敵方同歸於盡的自殺兵等。







賭神
至尊之戰

軟體世界 智冠科技股份有限公司 出品發行

千餘句電腦對手狀況對話，以及詳實的荷官真人語音，使賭桌競技更具臨場感。

本遊戲採用65536色高彩色盤，搭配全3D精緻場景，帶給您最擬真的遊戲世界。

遊戲配樂由當紅搖滾團體跨刀製作，直接以光碟音軌收錄，絕對具有典藏價值！

完整的線上求助功能，讓您在最短的時間之內，瞭解遊戲中各個博奕項目的玩法。

三種遊戲模式

賭神之旅

由「玩家」擔綱「主要編劇」，近百位出場人物伴您縱橫賭壇，多線式發展，多重結局的劇情架構，讓您有不殺魔王也能完成遊戲的多重選擇。

職業大賽

您可以在十八位風格各異的世界好手中挑一出賽，爭取職業賭壇最後冠軍的榮譽，如何打敗強勁的對手？登上最後的王座，就看您怎麼運籌帷幄了？

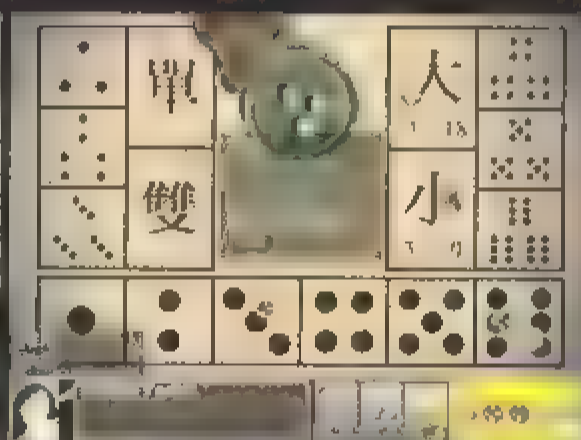
休閒模式

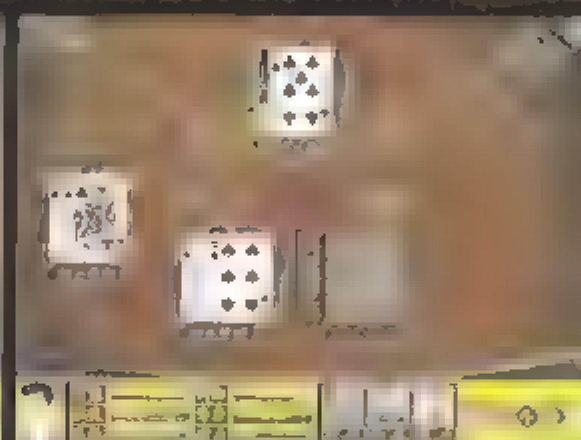
想小賭一把，可是又擔心抽不出時間嗎？請來「賭徒共和國」開戶，無限透支的信用額度，讓您體會一擲千金，面不改色的豪客滋味。

遊戲內容

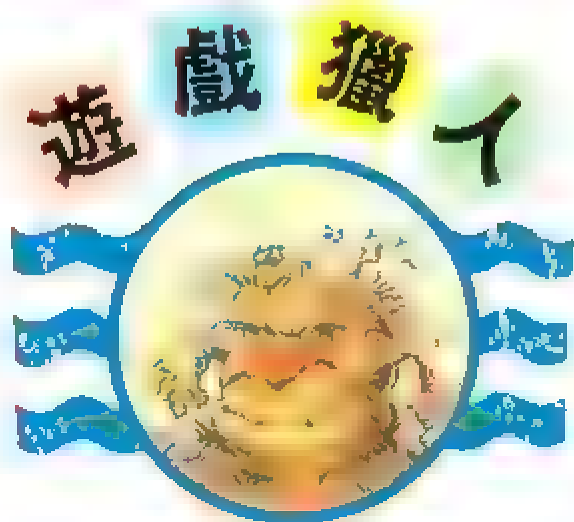
梭哈　羅宋　輪盤　接龍　跟班　押寶　黑傑克　撿紅點

天九牌　五條龍　寶巴拉　大老二　推筒子　大滿貫　擲雙骰





Pro Arts Factory 設計製作



本文作者／俞伯翰

萊娜原本是上議院議員漢森的掌上明珠，從小就在貴族環境中成長。但在二十一歲的時候，她所乘坐的私人座機竟然發生空難，直接掉落在喜馬拉雅山的最深處。可是萊娜奇蹟似的生存下來了，在原始部落中待了八年，八年後重回現代社會，想不到竟不受親生父母的承認。萊娜才剛從喜馬拉雅山的狩獵旅行中回來，踏進辦公室的那一刻看起來像一個十二呎高的雪人，不過她又開始渴望新的冒險旅行。

萊娜接到一個神秘女人那塔拉的電話，她說服萊娜去找出深藏在秘魯的 Qualopec 墳墓中的神秘人造製品。萊娜後來找到由古老的亞特蘭提斯後裔所遺留下來的護身符三片破片中的其中之一，這個護身符好像藏著令人驚奇的神秘力量。找到了這東西之後，萊娜發現她必須面對另一個由那塔拉所雇用的邪惡冒險家。於是萊娜就去找出爲何委託人要欺騙她的原因，沒想到竟然可以追溯當人類開始有記錄的時候，因爲某人的叛變而毀滅了整個亞特蘭提斯的文明而且災禍將降臨於世界上。以上就是「古墓奇兵」故事內容，處處充滿著疑點，等待玩者們去一一解開。

該怎麼形容「古墓奇兵」呢

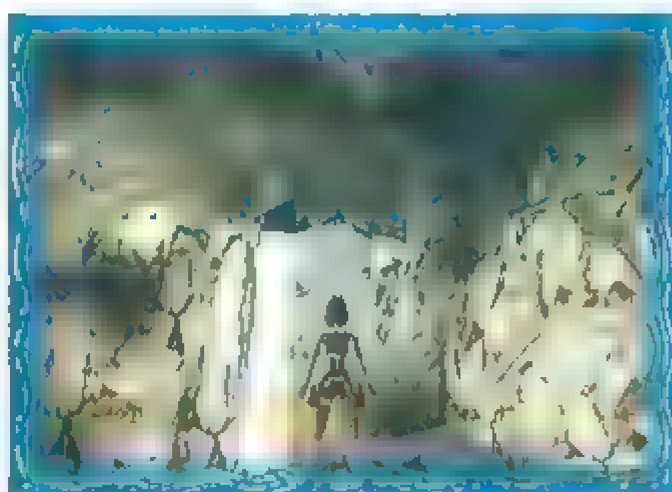
？翻滾、攀爬、跳躍、奔跑、巨大的立體迷宮、許多神秘莫測的機關謎題，構成了這個世界。在此你將扮演萊娜，在印加帝國、古埃及、古希臘、亞特蘭提斯四個傳說中的古文明冒險。除了神秘的古文明之外，你將會碰上生活在不見陽光處的蝙蝠、狼狗、熊、甚至恐龍，還有心懷不軌的人類，還少了什麼嗎？謎題，對了！若不好好動動你的大腦，萊娜可能被困於古代人遺留下來的智慧中動彈不得。這是一個令人驚奇的遊戲，完全的 3D 立體環境，神秘的古代遺跡以及各種神秘機關，保證讓你大呼過癮。

古墓奇兵提供了一個您一個巨大的環境，你所操作的萊娜會游泳、攀岩、奔跑、跳躍、翻滾、後空翻、力大無窮，簡直就是一個超級運動員外加神射手，這樣的身手足夠你在這個險惡的環境中來去自如了。一開始你將被置於一個不知名的洞穴中，也不曉得從哪裡開始著手，本能的你就開始尋找出口想脫離這個鬼地方啦！除了碰到的一些地底生物之外，你會見到許多巨大的地底建築物、古代居民所遺留下來的神廟祭壇、到處連通的地底湖、隨時會崩塌的石板、甚至順流而下的瀑布等。製作小組所帶給我們的視覺感受，絕對是前所未見的，它如此的眞實、如此的神秘，不斷的驅使你發覺藏在這些驚人景象後面的秘密。

你所見到的這個世界，並不是單純的把圖貼在螢幕上而已，它是一個眞實的世界！當萊娜游近瀑布落下來附近的水域時，萊娜就會因爲瀑布下落的衝擊力而下沈，這時操作上就會相當難以

控制。或者跳入一個流動的河水，萊娜也會被流水順流沖下去。在這個地底世界中，隨時都可以發現到令人驚異的事件。在面對不友善的生物時，可以利用地形來做掩護或利用翻滾的技巧來躲避攻擊，並不需要面對面的對抗。舉例來說，碰上暴龍時，由於其身軀龐大、動作緩慢，這時可以躲入較狹窄的通道中來攻擊它，因爲這隻恐龍的頭會被塞在通道外。或者是利用翻滾，迅速的躲開敵人的攻擊。重點是善用及組合各種可行的動作，將是過關的不二法門。

而「古墓奇兵」的遊戲畫面眞是無話可說，眞正的 3D 引擎，擬造出一個充滿著驚奇冒險的世界，不論是氣勢磅礡的巨大瀑布、水流湍急的地下河流、充滿無限秘密的古代巨大遺跡、各種龐大的石塊山岩等，雖然「古墓奇兵」是以第三人稱的視角來進行遊戲，不過這種視角反而會比第一人稱視角還能表現出這個神秘的世界。而且你也可以讓鏡頭轉到任何你想看到的方向，仔細的觀察附近的地形，以免漏掉任何可能的路線方向。可惜這個 3D 引擎還是有一點點的小缺點，就是有時候會有「破片」的情況發生，像是地板在某一地方好像不存在，側一下身體又可以看到完整的地板了，這個小缺點有時候會造成玩者的困擾。在畫面上支援高解析度及低解析度，筆者覺得在P-133 上高解析度仍舊不順暢，在P-166 上勉強還可以接受啦！

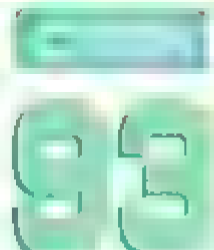


所以建議讀者在做出一些難度比較高的動作時可以切回低解析度比較好操作，平常用用高解析度無妨，畫面看起來會舒服很多。聲音部份可說是有中上的水準，遊戲中幾乎沒有太多的背景音樂，當到達一個新的地點時通常都會放一段充滿未知不安感的音樂，其他的配樂並不會讓你覺得特別有感覺。音效部份和其他遊戲比起來並沒有太特別，不過倒是很有遠近感，舉例來說，即使你看不到瀑布，但是你可以聽到瀑布衝下來的聲音，而且走的越近聲音越清楚，其他像是巨型機關動作時所發生的聲響、動物的嚎叫聲，都能夠讓你的神經給豎起來。

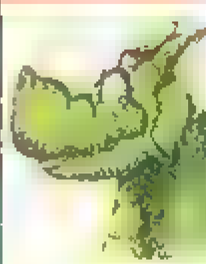
「古墓奇兵」若單論它的動作，筆者倒覺得它像「波斯王子」的 3D 版本，很多地方要靠兩三個動作一起配合才能度過的，雖然如此，「古墓奇兵」的操作鍵並不會很複雜，遊戲還有提供一個場景專門讓完者熟悉操作，一般人都能很快的上手。你喜歡波斯王子嗎？你喜歡冒險嗎？你想探索傳說中的古代高度文明嗎？若你符合以上任何一點筆者強烈建議試試「古墓奇兵」，一定能替你帶來足夠視覺及娛樂享受。

群英會審 VER 2.1

場景與人物的貼圖雖細緻，但鏡頭運轉時，有時易產生破片的情形；遊戲過程中雖無背景音樂襯底，但有時突如其來的過場音樂及音效，頗能呈現神秘世界詭異氣氛。



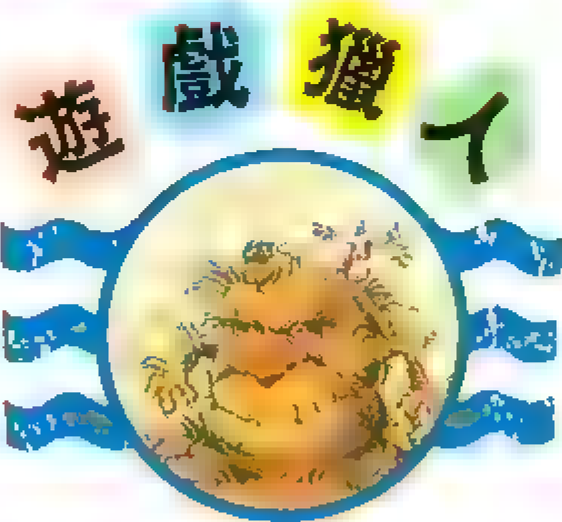
神秘未知的古文明世界，兇猛噬人的怪獸和翻躍攀走的俐落動作，構築成一幕幕充滿驚奇的畫面，輔以適時而來的音效，完整地呈現出未知、恐怖的氣氛；喜歡動作冒險的玩家，一定得試試！



以神秘區域探險爲背景的 3D 動作冒險遊戲，類型較接近「鬼屋魔影」系列，不過更接近一般動作遊戲，在聲光效果上表現相當突出，不過在高解析畫面則需要有較好的配備。

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：P-60
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/J
密碼保護：無
遊戲售價：950 元
測試配備：P-166、48MB RAM、SB16、8X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／TMC

當國中時候拜讀到前後出師表，當醒讀杜甫詩選時，不偶瞧見弔頌臥龍的詩「長星昨夜墜營前，訃報先生此日傾。虎帳不聞施號令，麟臺誰復著勳名。空餘門下三千客，辜負胸中十萬兵。好看綠蔭清畫裏，於今無復雅歌聲！」時內心情緒起伏翻攪、憾然不已，對於這位中華第一智儒的悲慘境遇，不但深深掬以同情，更復加覺得可惜；以其麒麟鸞鳳之身，經天緯地之才，如能盛逢其時，焉能不締造一番震古鑠金的空前大成就，怎奈凡事本難盡人意，蜀國既非天命歸，伏龍盡瘁也無法。

但是遊戲就是這點吸引人，它總能化不可能為可能，轉虛幻為實際。現下你就有一個絕佳的機會可成為軍師之冠、人間之龍，只要你盡速將自己投身於三國志孔明傳（以下簡稱孔明傳）的舞台裏，巧謀妙計將成為你的最佳助力，匡復漢室的重責大任自然也是落在你的肩上。

在孔明傳中，你可看到諸葛亮如何在戰火中失去雙親，又如何捨棄祖產與哥哥弟弟一同逃往當時最太平的荊州；而其兄又如何為了負擔家計，而獨自一人前往東吳求發展，餘下的他們兩兄弟，又如何寄住黃承彥家中，因而發展出一段淒美動人的愛情故事…等，把孔明自年少時到其身懷絕技都闡述了一遍，使玩家藉此對這位一代軍師有了進一步的了解。而小說中那些膾炙人口的傳奇故事，如：舌戰群儒、赤壁借東風、三氣周瑜、七擒七縱平南蠻、賺姜伯歸降等，也都一一出現在孔明傳中。

因為它的關數十分多，所以整體而言劇情的發展非常緊湊，而橋段間的連接也處理得很細膩；其間高潮迭起、精彩不已，尤其以星落五丈原、巴西求孤城那部份直使人大呼意外、大受感動，目前像這樣有深度的戰略遊戲是很少的。

孔明傳承襲了以往 KOEI 公司的銳利畫風，使主角群圖像乾淨簡明、神韻動人，版面上的構圖也呈現出現代的親和感，而沒有大染缸式的混亂場景，且無色系相近，考驗玩家眼力的畫面；在色墨的運用上，亦是穠纖和度極恰到好處，那種稠得讓人欲呼窒息的畫面，是絕不會看到的。其顏色的搭配可說是十分巧妙，讓只有用256色的繪製的畫面，看起來彷彿如同用了 16 萬色般的傳神。孔明傳維持著 KOEI 公司過去一貫的優良傳統與獨樹一格的 KOEI 式畫風，在併以令人驚異的創新，使其繼續地在優質畫面的世界中卓越超然、暢快馳騁。

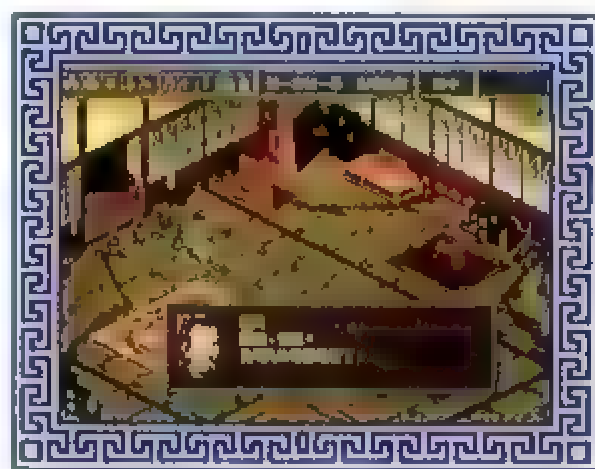
雖然平時的戰鬥動畫被取消了，但武將單挑時的動畫不僅沒被省略，且還改以大型的動畫（

全螢幕式）來取代；不過它的畫風比較特別，看起來像是漫畫版亦或卡通版的三國志，而與之前所介紹的人物肖像、畫面場景…等的風格不太符合，致使遊戲在整體感上就略欠完整，而開頭動畫也有一點類似的情形。說實話，敝人認為如果這二部份的畫面能再做些調整，應該會更令人賞心悅目。

一陣促急時近忽遠的鼓聲，一道劃破寧靜夜空的厲雷，一條奇偉震攝人心的神龍，一股絕然浩瀚磅礡的氣勢，共同牽引出一段千古頌仰的三國歷史。以上這段話就是在描寫孔明傳開頭動畫的情景，也許你會覺得看起來似乎不錯，告訴你！其實聽起來才更好哩！那一陣綿密的鼓音，令人咋舌的轟然雷聲，與幽然婉轉的古曲樂風，都再再使玩家尚未正式進入遊戲前，即可感受到其凜烈不凡之處。

在遊戲進行的當爾，你會聽到隨著場景變化而有所更迭的樂曲，時而豪邁，時而輕巧、時而淒楚，支支悅耳動聽、扣人心弦。除了這些天然而成的經典大作外，在孔明傳裏也有一些小巧的音效，如馬蹄聲、燒火燃燒聲、刀刃聲、砍殺聲…等，讓整個遊戲的進展生動活潑而不致呆板。

在聲效部份，筆者唯一覺得不滿意的，就是武將單挑時的真人配音了，此部份的處理似有欠週全，以致「笑」果十足。我方人員陣前叫戰的聲音尚可接受，但敵方的回應就有點令人不忍卒聽；雖然對方大都是肉腳，可也不須配得如此軟弱無力之音。也許製作小組下回在配武將的聲音時，可考慮找些嗓子深沉渾厚之人，否則這般秀氣嬌滴的武將，實在沒有什麼說服力。



孔明傳在難度上的設計，共分為三種難易度，玩家可針對自己的喜好，選擇適宜的設定；即使你選擇了最高難度的等級，也不須擔心會有練不完的功之情形發生。從三國志英傑傳之始，就有一個優良的作法，便是作者本身多設計些關卡，一方面使劇情更加緊湊，另方面可讓遊戲的耐玩度增加。孔明傳在這部份也有很好的安排，除了多設計關數外，孔明傳還運用了另一個方法來使遊戲的耐玩性增高，即採多線式的劇情編排，在整個遊戲過程中有許多戰役都是提供一種以上的戰鬥方針供玩家選擇，如此豐富多變的遊戲進展，正是引領著玩家們不停地闖關、一玩再玩的動力。

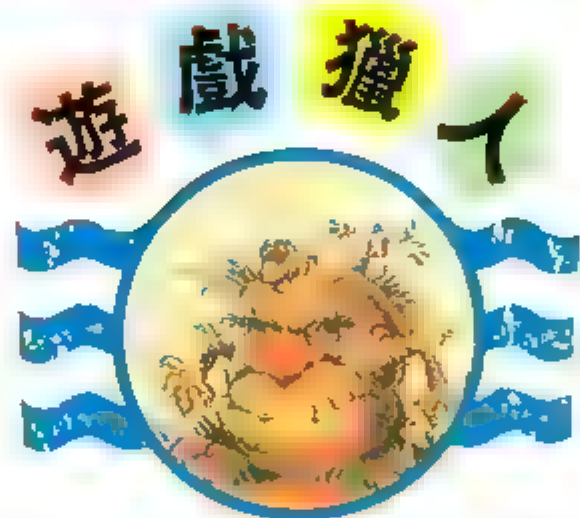
由於 Windows95 在日本大行其道，使得遊戲廠商們不得不正視這個現象，一些專為 Windows 系統設計的遊戲紛紛出籠，甚致演變成大家都只開發視窗系統遊戲而捨棄 Dos 模式的情勢，因此孔明傳也是只能在 Windows 下操縱。如果你還是停留在 Dos 系統的話，別猶像！快去為你的電腦裝上一扇窗吧！不然它很可能會被悶死，而你也會因此錯過一個超棒的遊戲喔！

群英會審 VER 2.1

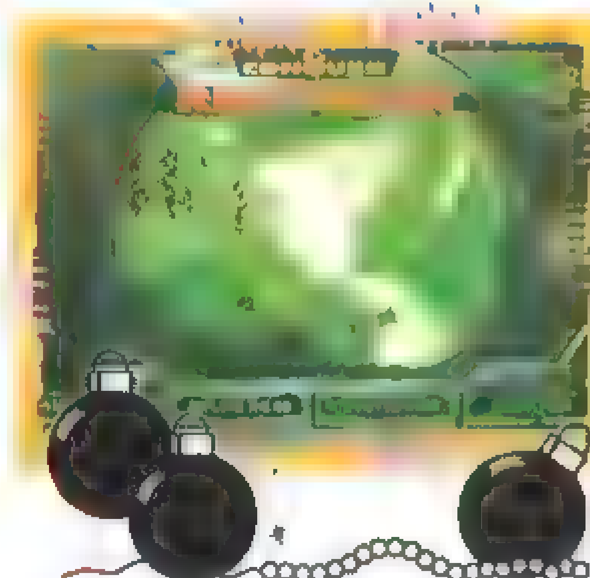
COW·BOY 94	CYBER 92	90
三國時代重要人物之一的諸葛孔明終於當上主角了，身為孔明後援會會員的 Cow Boy 對此不禁撫掌稱慶，對於此款遊戲的評語，Cow Boy 只有一句話：這遊戲太棒了！	與前一代英傑傳相較，動畫、圖形及人物的描繪，都有長足的進步，且多線式劇情安排也讓遊戲過程增加不少變化，唯一表現不佳的則是在武將單挑時的小動畫，不僅單調且有多餘之嫌。	以三國第一軍師諸葛孔明之一生為題材的戰略 RPG，比起前作要更加出色，不論在架構或聲光效果上皆有極良好的表現，是個不可錯過的佳作。

設計公司：KOEI
發行公司：第三波
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟
使用平台：WIN 3.1/WIN 95 中文版
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：WIN 相容
操作界面：M
密碼保護：無
售價：1350 元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3-Trio+64、SB Pro、8 × CD-ROM

REVIEWS



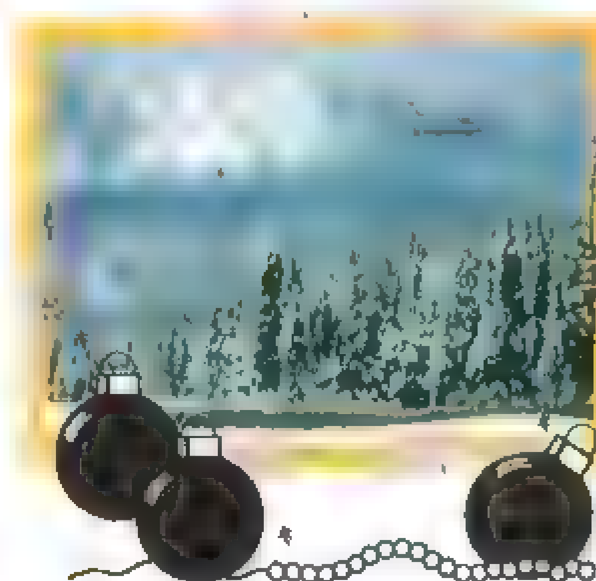
本文作者／RXZ

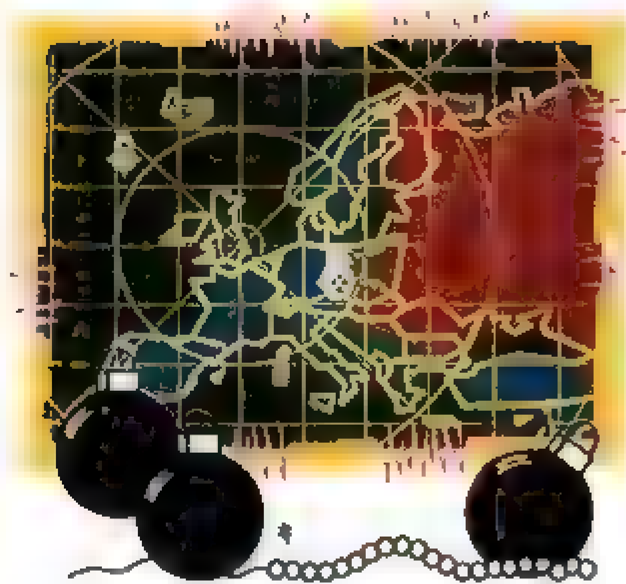


這款即時戰略遊戲始祖公司所製作的遊戲已經堂堂邁入第四個作品，從沙丘魔堡Ⅱ到現在的紅色警戒（Red Alert，以下簡稱 RA），可說是打出了一片天空，和魔獸爭霸系列一樣，隱然是即時戰略遊戲的兩個代表作。從紅色警戒的改革方向不難看出，即時戰略遊戲正走向更加真實豐富的境界，儘管時空背景不同，但是兩者之間的方向似乎越來越相近，競爭也趨於白熱化。在 WIN 95 DIRECT3 0 的火力支援下， RA 交出了一張漂亮的成績單，不但一改以往所有遊戲在 WIN 95 下給人笨拙的操作介面觀感，同時也秀出了驚人的高解析模式畫面，然而還抱著 DOS 不放的玩家就辛苦得多了。從 C&C 就存在的滑鼠相容問題，在 RA 中仍然未能解決，奇怪的是這個溢位錯誤訊息仍然只會在遊戲載入時發生，在遊戲中絲毫不受影響，而且只能使用低解析畫面，很顯然的 DOS 模式已經不再受到製作公司的青睞。

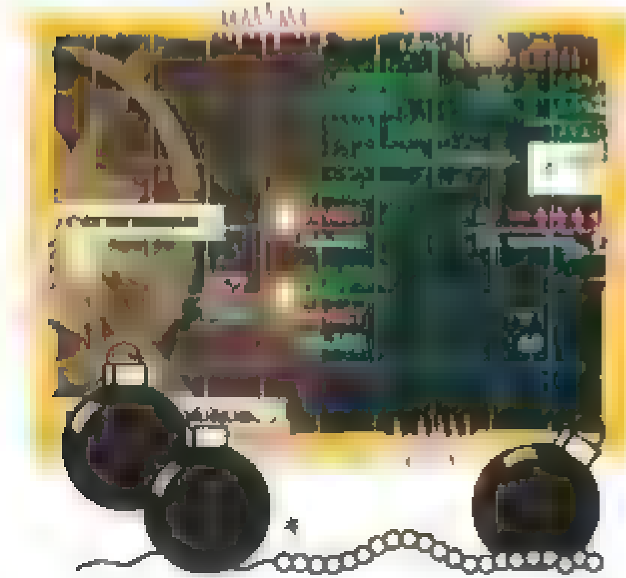
你想過當你穿過迷霧般的時空之門，會到什麼樣的一個地方嗎？人類總在探索著屬於上帝的權力，當我們得到這權力的時候，所付出的代價是慘痛的。一群瘋狂的科學家製造出可以穿越時空的機器回到 1924 年，並將蘇聯的頭頭史達林帶回了 1946 年。1946 年？沒錯！就是二次大戰結束後一年，史達林眼見除了美國外，其餘的自由國家在二次大戰中損失慘重，實為一不可多得之良機，便結合了世界民主同盟、亞洲防禦同盟和自由解放軍，企圖擴大共產勢力的版圖，因而展開了第三次世界大戰，而以自由國家為首的美國，則組成了以聯合國為主的聯軍，試圖對抗共軍。這一次，你將和蘇聯還是聯合國並肩作戰呢？人類渺小的希望就落在你身上，上帝正在看著你如何使用祂的權力…

雖然魔獸爭霸Ⅱ是後起之秀，但是在許多設定上比 C&C 要更勝一籌，不過我們的老大哥卻也不氣餒， RA 在許多地方擷取了魔Ⅱ的精華，並做了許多改變，最明顯的地方就是加入了醫護兵這個兵種，負責醫療戰鬥人員；玩過魔Ⅱ的人大概知道僧侶也有種醫療的法術吧！同時工兵也不能再像從前一樣直接佔領敵方的建築了，玩家必須將建築物





破壞至某一程度才能夠佔領，而且這次電腦對於佔領可是用心多了，如果玩家佔領了敵方的建築，它會不斷地攻擊你所佔領的地方，換句話說，如果玩家佔領了孤懸海外的建築，就可以分散敵軍的力量，而當電腦所擁有的建築在短時間內遭受猛烈的砲火攻擊時，它會很快地把建築賣掉，寧可玉碎不願瓦全的做法，在遊戲後期會讓玩家恨得牙癢癢的。

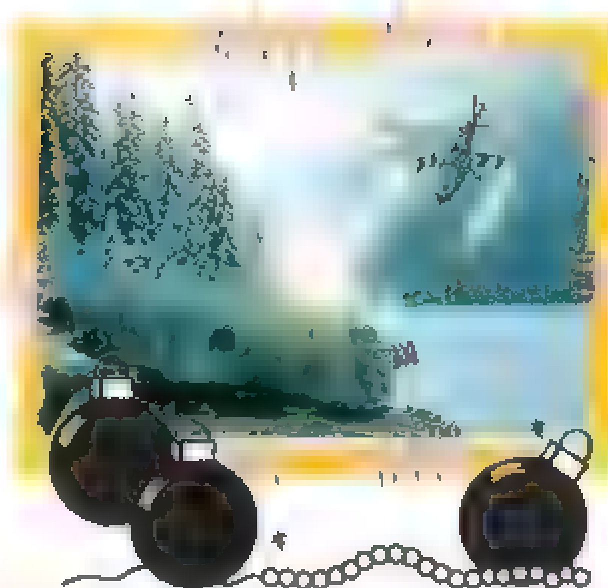


海軍和空軍兵種的加入，也讓 RA 的戰爭由 2D 的地面作戰轉變成為 3D 的全面作戰；盟軍在海軍方面的實力較強，巡洋艦的火力令人咋舌，而共軍則在空軍方面具有優勢的兵種，米格機的響尾蛇飛彈會追得敵機無處容身。兵種上的不同也讓 RA 充滿了不同的遊戲樂趣，尤其是遊戲是兩片裝的，一片可玩盟軍一片可玩共軍，國內包裝又有兩本說明書（一本原文一本中文），所以找個熱愛共產主義的室友買 RA 應該是不錯的，既可以獨樂樂（單機）又可以衆樂樂（連線）。

由於 RA 加入了許多 C&C 中所沒有的兵種，使得戰鬥的方式產生了極大的變化，以前的沙包戰術，因為裝甲車輛已經可以直接碾過沙包、拒馬，而且沙包也不能導電，所以利用沙包延伸至敵區再建立砲塔、機槍塔的方法也不再適用；最大的變動還是由於醫護兵的加入和強大的熱鍵功能，醫護兵會自動醫療附近的兵員，在一場激鬥之後可以迅速回復戰鬥能力，因此製造兵員速

度的重要性也不再是絕對的了。新加入的佈雷車則具有類似魔法陷阱的功用，用以削減部份通過邊界的敵軍及先期警示，共軍強大的空軍則在制空權上的取得較為有力，配合空軍的掃射以及地面目標的轟炸，可以協助陸軍快速掃平障礙物。盟軍的 TANYA 也不是好惹的，以一當百的真功夫不但是許多任務中的要角，她身上所帶的 C-4 炸藥可以在一瞬間毀掉你辛苦的成果，不同的兵種特性讓 RA 的遊戲內容更加充實。

原本在 C&C 連線對戰中就使用頻率就十分頻繁的熱鍵，這次就算你在一般的遊戲模式中也會經常用到了，遊戲的任務變多而且難度也提昇了許多，所以功

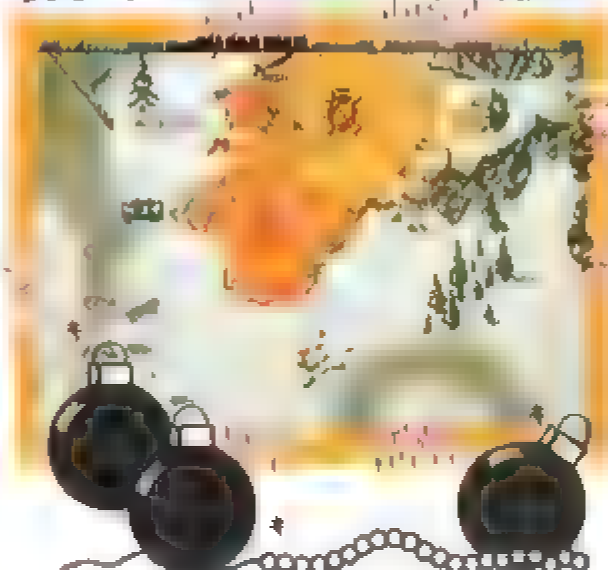


能強大的熱鍵也變得更多更複雜，使用的頻繁度更是增加了不少，玩家必須嘗試著去熟悉這些功能強大的熱鍵，賦與部隊番號、地點的熱鍵，可以讓玩家快速地掌握戰場的狀況、迅速派兵到前線，分散部隊可以避免部隊在遭到轟炸或射擊時死傷慘重，警戒狀態可以讓玩家的部隊掌握攻擊的先機；其它像是強行通過和指定攻擊目標都強化了整個戰鬥系統，雖然複雜了許多，但卻變得更加好玩。

RA 在 WIN 95 下的畫面令人驚豔，不管是提著槍的步兵還是守衛的狼犬，每個圖像都畫得十分漂亮，但是在螢幕更新方面有點小小的缺憾，捲動時會發現殘留的現象，尤其是在雷達地圖上，你會發現亂成一團的圖像；遊戲的音樂也不錯，隨著關數的不同會有不同的音樂讓玩家點播。而劇情方面就更豐富了，電影式的簡報非常特別，會讓你感覺到那些人是真的在對你做簡報，而不是在對一個木頭人說話，串場的動畫也有相當水準的演出，不愧是出自 WESTWOOD 的手筆，結合了動畫的劇本給人的感覺相當充實，而且每一個任務的

複雜度也比以往高出許多。遊戲的任務就好像電影中不死主角一樣，你可能要破壞建築、救出俘虜或者竊取科技，間諜和獵犬的加入也使得任務更加多元化，劇情的連貫性上雖然不是很理想，但也沒有很奇怪不合理的事情。

這次 RA 在遊戲連線上做了一點變動，玩家除了可以透過直接連線、序列埠連線、區域網路連線之外，還可以利用 MODEM 連上網際網路，跟更多來自其它國家的 C&C 迷大戰一番，連線的玩家也增加到八位，強化網路通訊的功能增加 WIN 95 下的 CHAT功能，讓你和連線中的玩家溝通，可見得 WESTWOOD 卯足了勁要與魔Ⅱ爭個高下的雄心。同時遊戲中新增了一個小型戰爭（ SKIRMISH ）的模式，



讓玩家可以和最多七位電腦對手作戰，如果玩家找不到可以和你廝殺的對手時，也可以嘗試一下這個功能，不過它的地圖就沒有那麼多了，如果有被虐待的傾向的話，強烈建議你把電腦對手設為七個，考驗一下你處理被圍毆時的應變能力也不錯。

在 RA 中地圖編輯功能依然健在，讓玩家有發揮設計能力的空間，同時設計的地圖也可以做為網路對戰之用，玩家可以多觀察遊戲中資源和地形的配置，學習如何設計一張平衡的地圖。

綜觀而言， RA 在戰爭的觀念上有了相當大的改變，兵種區隔的明顯化，使得作戰的差異變大了，可玩性增高；但是這其中許多的變動，相信是來自於魔Ⅱ的競爭，包括高解析模式、兵種的區隔、兵種的大幅擴充－醫護兵、間諜、獵犬、佈雷車以及海空軍的服役、網路功能的強化（多使用者）、任務的多元化－破壞建築、竊取科技、拯救人質等等，都不難從其中看出 RA 從魔Ⅱ學到了不少的東西，力圖奪回第一寶座的雄心。那麼魔Ⅱ會以什麼樣的方式來應對呢？在揣測之餘，不妨先玩玩看這款 WESTWOOD的年度大作－紅色警戒吧！

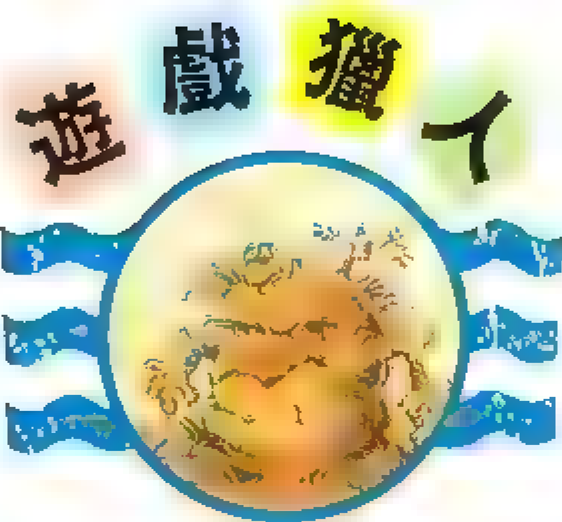
群英會審 VER 2.1

其高解析度畫面的驚人表現令人嘆為觀止，更難得的是即使在 WIN95之下也表現得如此順暢，還有就是遊戲的 AI 高得使人怨恨，想要破關的玩家可得好好花上一番腦筋了。	軍種與兵種的增加，使 RA 在戰術戰略的運用上，更具多元化與變化性，而各方面的改進也使得 RA 在即時戰略的地位，建立了無可動搖之地位， WEST-WOOD 之盡心表現，真的是可圈可點。	Westwood最新推出的即時戰略遊戲，在原有的架構中加入了不少新點子，使得遊戲的可玩大為提高；另外 win95 支援高解析畫面模式，讓其聲光效果較之前更上一層。

設計公司：WESTWOOD
國內發行：第三波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0/WIN 95
適用機型：486 DX-33/Pentium
記憶體：8MB
支援音效：S/U/PAS/WIN 相容
顯示模式：SV
操作介面：M
密碼保護：無
售　　價：990 元
測試配備： P-166+ 、 32MB RAM、S3 ViRGE、SB-16、6X CD-ROM

REVIEWS

A PUZZLE OF FLESH



本文作者／劉稼禹

Sierra 這家公司真是出了不少傑出的遊戲設計女將。自公司草創之初，老闆娘 Roberta Williams便是主要的遊戲設計師之一，一直到現在十幾年下來，公司最賦盛名的冒險遊戲產品線，仍有許多作品就算不是由她親自來設計的，背後也曾受其大力指導。在國王密使六時，她啓用了Jane Jenson 來寫對話腳本，後來 Jenson 很快地便以狩魔獵人系列揚名立萬。在國王密使七時， Williams 又啓用了一個叫 Lorelei Shannon 的後起之秀，更在一年之後將幽魂系列第二集的設計重任交付到 Shannon 手中。這次，總算輪到 Shannon 小姐在冒險遊戲的領域裡大放異彩了！

Sierra〝夫人派〞的女士們，似乎都相當偏好鬼怪陰暗的恐怖故事，而 '95 年盛大推出的「幽魂」便堪稱其代表之作。不過「幽魂 II 」嚴格講起來除了仍爲恐怖故事之外，與前作幾乎可說是一點關係也沒有。雖然劇情的核心都集中在溫恩科技大樓裡面，但其他還有四個搭配的地點讓主角能自由活動其間，使整個故事能儘量自然地展開。

這次幽魂 II 的男主角寇蒂斯，從一開始就不算是個〝正常人〞。他遺傳了母親的精神病基因，一年前才從療養院裡出來。他在父親曾任職過的溫恩科技當一名文件撰寫員，事情似乎一切順利，同時也與公司的女同事喬瑟琳相戀。如果真要追根究底的話，一切問題大概都是從暗戀他已久的同事崔絲不斷寄求愛信件來才開始失序的。崔絲熱情又大膽的表白，讓寇蒂斯心裡沈寂已久的另一面逐漸復甦。他想在與喬瑟琳平穩又無承諾的關係之外尋找一些新的刺激。接著，他開始聽到、看到一些幻象，而溫恩科技的員工也陸續被人殘酷地殺害，整個公司頓時籠罩在一片死亡的陰影之下。

在無意中，寇蒂斯發現了一份由他父親所留下來的秘函，其中指出溫恩科技背後其實隱藏了一個與他身世有關的極大的秘密。得知此事後的寇蒂斯偷偷闖入辦公大樓的地下室，就在那裡他發現了有關外星人的超空間通道，而以他的形體四處出沒殘酷殺人的根本不是他的分身…唔，看到這裡，想必各位必會對幽魂 II 這樣鋪排發展的情節感到十分驚訝吧？沒錯，它既不是鬼故事，嚴格說來也不屬於變態殺人狂魔，好像應該被分到科幻驚悚劇那類才對（劇中主角便有一句台

詞是：「我一定是X檔案看多了…」）。不管怎樣，如果你曾經很喜歡它的前作，那麼你一定也會很喜歡這個遊戲。

大致上說來，幽魂Ⅱ是一個用相當多感官刺激的賣點堆積而成的冒險作品。首先它"眞的"是一個限制級的遊戲。因為除了殘暴的畫面外，五個章節有四個是以性愛的場面結尾（在第一夜時喬瑟琳還露了兩點）。同時，其中亦穿插有穿肚環、吃迷幻葯、性變態、和虐待兒童等畫面。在謎題設計上，只有幾個地方比較傷腦筋（例如猜密碼、開啓外星人裝置等），其餘多半是到各個地方反覆地與人交談、搜尋即可。雖然有些劇情並非很嚴謹，但若把它想成是設計者的"故佈疑陣"倒也無可厚非。

除了內容讓你非玩到最後不知道結局之外（結局有兩種），幽魂Ⅱ的製作在整體性方面也有相當傑出的表現。現在，遊戲好像已經不再流行用藍幕拍攝了一

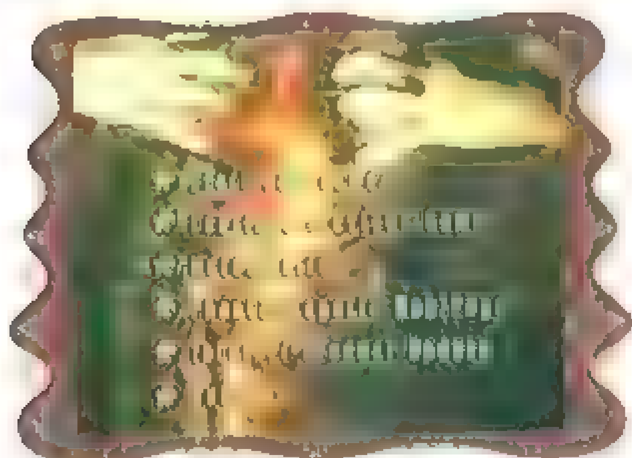
幽魂Ⅱ正是以實景來攝製的，也因此它的場景有其先天的侷限性而鎖定在較小的屋舍之內。這樣做的好處除了有助於演員演技的發揮，同時自然光的柔和效果也是人工打光所無法做效的—這點只要和前作稍加比較就可以很輕易地分辨出來。以心理醫生的辦公室為例，在影片中透過窗簾射入的光線均勻而自然，同時當影片播完回到操控畫面時，用"貼圖"表現的各個人物，也和其他同型遊戲有著質感上的不同。

如果你對遊戲的品味是娛樂性重於一切的話，那麼幽魂Ⅱ應該可以得到九十分以上的評價。不過，站在"評論"的角度上，這遊戲的藝術性綜合評價最高恐怕只能拿到八十到八十五分。第一，它有許多小細節沒有注意到。譬如說，在幽魂一代時女主角是橘色T恤加黑牛仔褲穿了七天，在二代裡男主角則是一連五天都穿同一件灰T恤和黑牛仔褲。

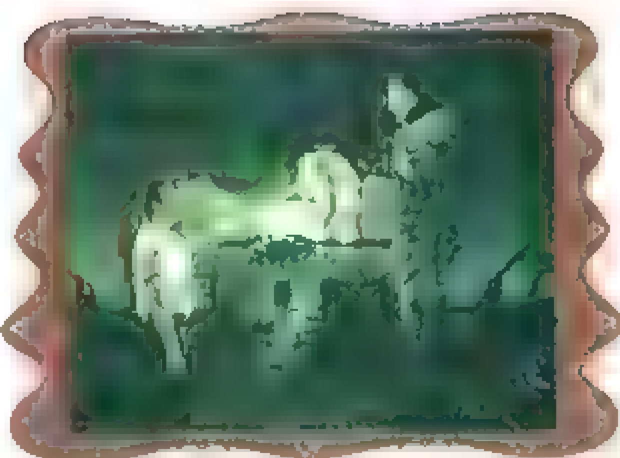
在靜止時的姿態方面，也從一代的"立正"改為換湯不換葯的"稍息"。在命案現場附近的處理上，似乎也太快就清潔溜溜了，既沒有拉黃線圍起來，也沒有標示屍體的位置，甚至連殘留的血跡都沒有，一點也不像在十二個小時之內有重大兇案發生過的樣子。再說，大樓地下室有個外星人的超空間裝置，竟然十幾二十年都沒被人發覺披露？又心理醫生的電話被裝了竊聽器，恐怕也是為了要讓醫生死和証明寇蒂斯並沒有眞瘋的匠氣設計吧…

本遊戲的音效配樂做的相當好，把氣氛襯托的恰如其份。但或許是現場直接收音的關係，有些講話的聲音很小（如耳語或電話中的聲音）不是很好辨認，要非常仔細聽才行（因為沒字幕）。在操控上，幽魂Ⅱ在外觀看來雖有些改變，但基本上與一般的單選式智慧游標功能一樣（亦即游標的形狀不會改變，但在可作用的物件上就會以亮色表示，不需再特別切換就可選取），而控制面板、地圖、重播影片、和觀看物件則分別做成四個大圖像分置螢幕的四個角落便於隨時選用（由於在一代時，影片部分很容易因按下滑鼠鍵跳過而錯失重要訊息，所以這次針對這點，讓所有的影片都有能重看的機會）。目前這個遊戲已經推出了新的 patch 檔，在一進入主選單後還可直接選取下載更新檔這個選項，以直接上Internet取得最新的資訊。另外還要附帶一提的是，雖然於手冊中有寫出 DOS 、WIN95 、和 MAC 三種版本的

安裝方法，但實際上這三種平台的版本是分開來出售的，在購買前一定要先看清楚盒子上的標示才不致弄錯。（聽說目前好像只有出 WIN95 版？）



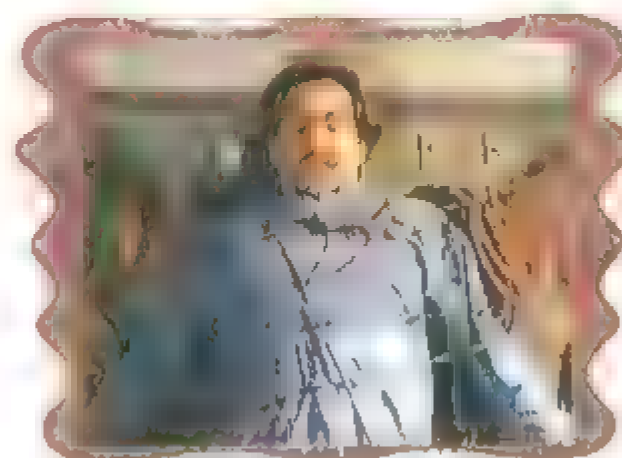
以幽魂Ⅱ來看， Shannon 小姐的作品與 Williams 、 Jenson 的作品最大不同處在於，後兩者可明顯地看出師承何處（如史帝芬．金、安．萊絲等等），流露出強烈的派別風格；而 Shannon 小姐呢，往壞處說是佈局不夠嚴謹，但往好處想，則充滿了天馬行空的想像力，並與前輩的作品有顯著的定位區隔（或許她真的是X檔案迷）。還記得在 '95年Sierra推出幽魂之前， Williams 在一篇專訪中特



別強調，她所設計的幽魂絕對是一個標準的冒險遊戲而不是互動式電影。然而時隔一年之後，雖然幽魂Ⅱ沒有前作中第七天那樣的驚險設計（是有一小段寇帝斯的意志呈跳躍式回到幾個不同的時空中，要在很短的時限裡解謎啦，但效果上卻差很多很多），而且劇情也比較短只有五個章節（五天）。不過就遊戲性而言，幽魂Ⅱ真的很像是互動式電影而

非冒險遊戲（連主角走路的動作都直接用一段影片來取代…）。

總而言之，本遊戲的娛樂價值頗高，如果你不在乎語文的問題，又有一套不錯的多媒體電腦，外加想看〝色彩〞的畫面，那麼你不妨把幽魂Ⅱ放在考慮選購清單上的第一順位。不過未成年者在玩時若被父母逮到的話，就得靠你自己想辦法自圓其說了。



註 由於遊戲中有大量的影片要播放，所以最好使用 486 DX4-100 或 Pentium-75 以上等級的 CPU 、四倍速光碟機、和 12MB 以上的 RAM 。

群英會審 VER 2.1

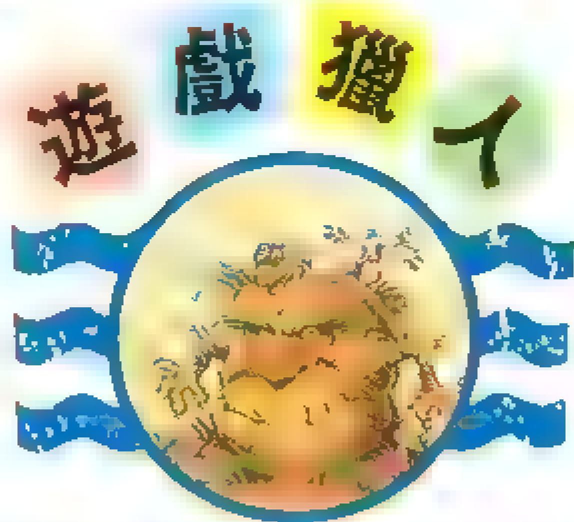
暴力、性愛…等各式感官刺激畫面，在整個遊戲內容中占相當大的比例，加上無字幕顯示之設計，對於低年齡層之玩者而言，幽魂Ⅱ雖為優秀作品，但卻不易上手。

屬於另類風格的冒險遊戲，玩家在此GAME中絕對能有不同的「體驗」喔！真人實景的拍攝將遊戲的風格更傳神的表達出來，雖然有些細節的部份處理的不恰當，但尚不致對遊戲有太大的影響。

Sierra 強力推出的冒險名作續集，使用真人實景拍攝的畫面表現，令人有身歷其境的感受；而曲折離奇的劇情架構，掩蓋了一些細節上的缺失，使得遊戲具有極高的娛樂價值。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95/MAC
適用機型：486DX4-100
記憶體：12MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1800 元
測試配備：P-75 、 20MB RAM 、 4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／謝白紀

金庸群俠傳

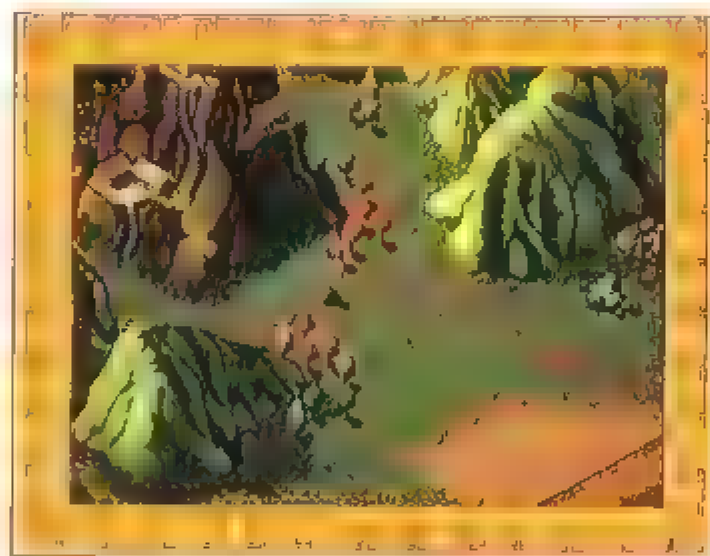
筆者第一次見到這個遊戲，是在光華現場遊戲展示中看到的，給我感覺並不是很好（爲什麼？後面會述及）想不到過幾天，主編大人就來邀稿了。想一想，筆者何得何能，能對最近遊戲網路上炒得最兇的國產遊戲作出一番裁決？不管啦！先玩了再說吧！

咱們先從一般部分說起：遊戲本身操作介面是以九宮鍵控制人物在地圖上的移動，地圖又有兩種模式：進入某特定場景或者大地圖的模式，因爲這個介面在業界算是已經成功的一種介面，所以金庸群俠傳（以下簡稱金庸）沿用這個介面算是明智的抉擇，不過控制可沒有比同類型的遊戲順手，這是因爲筆者覺得本遊戲的鍵盤反應偏慢，尤其在戰鬥場景中移動特別明顯。介面在網路上面最被人韃伐的是儲存速度，遊戲本身實際上存檔只有約 150k 的大小，但是當玩者存檔，會同時不曉得爲什麼寫入一個約 4MB 的檔案，嚴重影響遊戲樂趣。

畫面美工比較過往的智冠遊戲算是有一點小進步，筆者還是覺得美工小組似乎還在摸索自己的風格，尚可的畫面隱藏著閃爍不定的畫風，又以人物肖像最容易讓玩者感覺出來這一點。此外，關於遊戲配樂配音，戰鬥場面除幾點刀槍、氣功的聲音，就找不出其他特色了，配樂也是一樣，那幾首同樣旋律的曲子一直播放，也激不起玩者蕩氣迴腸的感覺，整體來說，介面、美工、配樂都應該是平平毫無新意之作。照這樣看起來，金庸應該是該公司會形成庫存的產品。

但是一反常態的，金庸卻是智冠科技近期來賣得最好的 RPG，學術網路這一個月還爲金庸與大宇所出的仙劍奇俠孰優孰劣引發一番論戰，每日平均至少有三分之一的論壇信件參予討論。筆者實在很難以一般的觀點來解釋這種現象，只能就幾點讀讀者了解潛藏在金庸背後賣座的原因。

原因一：金庸本身的招牌太大了，在一般武俠小說讀者群中，金庸到目前爲止仍然沒有任何小說取代它在大衆心目中的地位，連帶的出版商品都沾了光，所以自智冠科技買下金庸小說的版權後，相關軟體就成爲年輕一輩遊戲人口的眼光焦點，也變成製作小組沉重的包袱。遊戲單部小說移植不忠於原味、時代背景稍有不對、美工畫風只要有稍稍不良、操作介面安裝不是稱心如意，可想而知絕對招來各界的口誅筆伐，但是大衆還是殷殷期盼下一部更好，只要金庸小說著作版權在智冠手中一天、玩者心靈還沒有從金庸的武俠世界跳脫出來的一天，這招宣傳絕對有效（君不見香港無線衛視年年必演金庸，男女主角揣摩明星都換了三四代了還在演）。

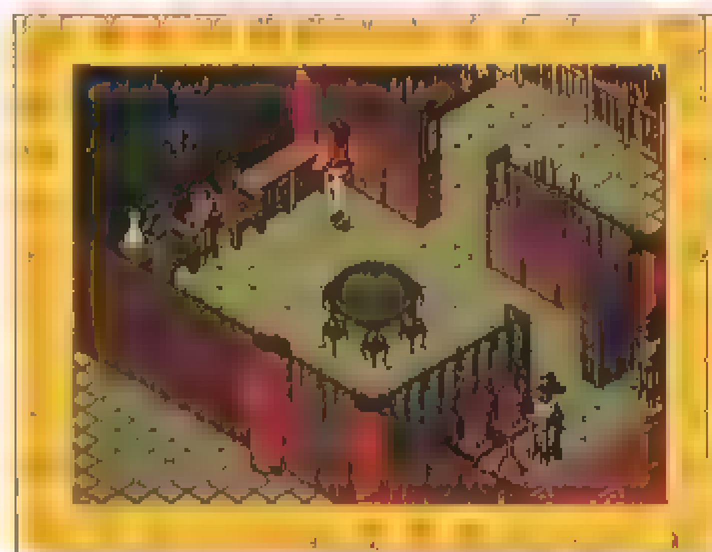


原因二，網路上還曾經討論過到底金庸群俠傳把“金庸”抽離出來後本遊戲還好不好玩的爭論，一方論點是就字面名稱，金庸群俠傳已經是不可將金庸抽出的遊戲，另一方論點則是，將裡

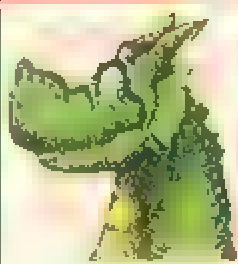
面的主角、NPC 們換成類似張三李四這樣的人，遊戲根本就不會賣座。筆者認為，兩方都有各自的弱點：一方是不敢面對企劃、美工、音效、操作薄弱的缺點，另一方則是低估了傳統文化與想像空間結合產生的原動力－筆者就曾經跟很多金庸迷一樣，遍循主角如何練野球拳十級、把王語嫣抓來練北冥神功加九陽神功（或者把她抓來練葵花寶典），這在"基本教義派"的金庸迷中是不允許的，他們的論點是當初金庸寫這些小說前就把時空背景設定死了，任何一部小說都無法和其他小說的人物所處時代相混，也留下許多年輕金庸迷的遺憾，金庸群俠傳的出現，多多少少有一點填補作用；不過，在年長一輩（同樣是金庸迷）關注下，很多人還是針對時空背景的不協調、對白、虛設人物浮濫感到憂心，認為年輕一輩從他種媒體得到有關金庸小說被扭曲的情節，加上自己的幻想，我們的社會又不像日本重視傳統與現代的整合，可能小說以後甚至沒人願意花時間下去了解文字了，筆者亦深有同感。

原因三，本遊戲攻略方式採遊戲市場長久不衰的天使帝國派SLG方式，這種方式有它得天獨厚的地方：上手容易，玩者只要一上手就常常為了搜括所有武力、法術、內功、刀劍法…之類可以更快速打倒敵人的方法絞盡腦汁，耗費三四十小時培養主角和NPC 們，當知道某些特殊武器攻略途中不慎略過時，甚至不惜重玩，這樣長久浸潤在該遊戲的天地裡頭，自然培養出一批忠誠的班底、有著對該遊戲堅貞的思想，而且這類的遊戲如果聲光效果不太差，自然會有很多初階、中階使用者下去努力奮鬥。但是，讀者不要忘記了這時候您不是在主宰遊戲，而是遊戲在主宰您，就算破關數十餘次，對任何密技、遊戲流程、人物設定背景等等如數家珍，第一，遊戲技巧不會進步（電腦鍛鍊您的大腦絕對有限），第二、過於艱難的遊戲容易流於修改之流，第三、讀者您可以逐日逐夜的忍受遊戲原本就設計不良的其他部分嗎？要是可以的話，這個遊戲會從此在您的腦海中對您遊戲的感覺產生永久的偏見。盲目的支持某遊戲者當碰到別人對該遊戲有任何的不滿，無法自圓其說時最佳的反擊方式就是緊咬對方的語病、人格上的缺陷…等。金庸確實有它的賣點，但是平心而論，它的品質還是與那些歐美、東洋 RPG 經典還差那老大一截。

不過，身處於現代都市叢林的讀者，在看完筆者對金庸群俠傳長篇大論後，是否有點不知所措呢？我想，您選購的哲學應該如下：只要我買了不會讓我白花錢、白花時間，可以陪我好幾個週末殺得愉快的，就是好遊戲。金庸群俠傳確實在很多很多的年輕金迷心目中，扮演得到如此的腳色。

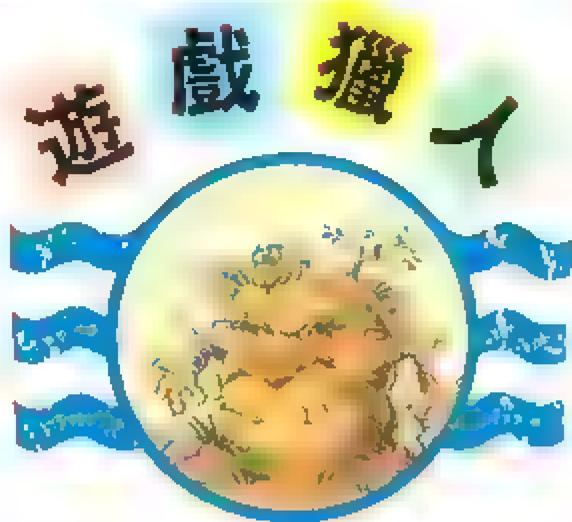


群英會審 VER 2.1

COWBOY 79	Cyber 83	 84
遊戲的畫面、美工及音樂音效表現平平，但在介面的處理上，因為程式上的失誤，而導致處理時間過長，是較令人詬病的一點。	Cyber 覺得這是一套不錯的 Game 喔！玩家在遊戲中有較強的自主性，可以選擇同行的伙伴等；雖然對美術風格「偶」個人並不是很欣賞，但「偶」還是覺得這是一套值得一玩的遊戲。	以構思而言「金庸群俠傳」的確打破了一些傳統，所有主角通通集合於遊戲中，讓玩者操控的創意，對金庸迷來說無疑是一種致命的吸引力，雖然操作與畫面仍有瑕疵，但還未影響整體的娛樂性。

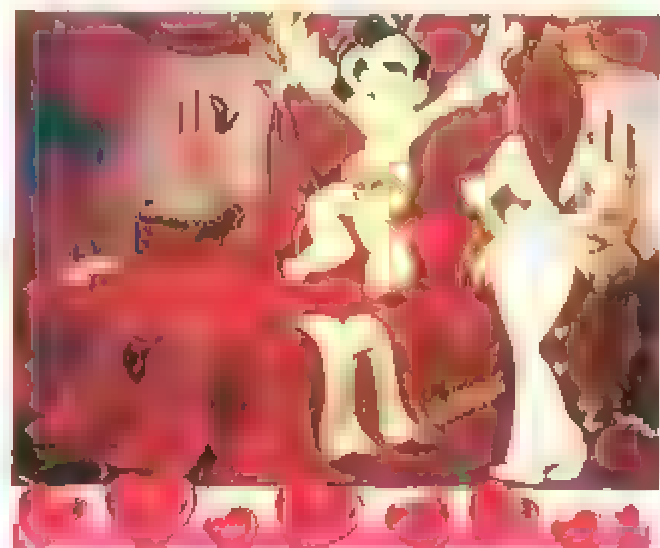
設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/U/G/M
顯示模示：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：P-133、32MB RAM、S3 Trio64V+、SB Pro +Wavetable、Creative 6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／神手

其實，古人早有明訓「食色性也」，而且無論是古今中外，大家都有這個通病，尤其到今天這個較為開放的時代，雖然「性」或多或少還有一點神秘的色彩，但在大多數的時間中，人們甚至會拿它來當作一些茶餘飯後的消遣，而且樂此不疲，這也是日本「十八禁」遊戲總是不斷推陳出新的原因，當然，這應該也是《幻想空間七：愛之航》一直受到大家喜愛的原因。

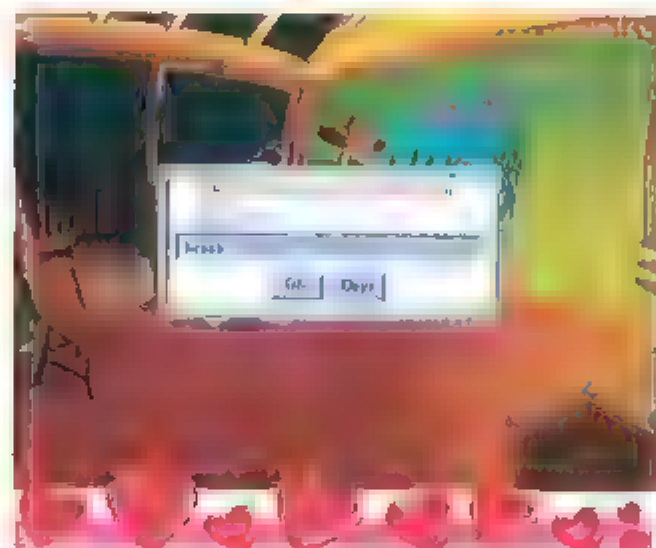


故事延續萊里在《幻想空間六》的最後，與美豔的 Shamara 相處一段時間之後，她開始覺得太平凡了，沒有什麼刺激的感覺，所以跟萊里要求想玩些不一樣的，欣然同意的萊里就被她用手銬，大字張開地綁在床上，誰知道接下來一切卻令他無法接受，所以只好跟 Shamara 分手囉；而這個女人在分手時，還不願意幫萊里鬆綁，只肯塞給他一支香菸，然後就大搖大擺的離開了，而不抽煙的萊里將香菸吐出之後，卻落在自己的衣服上，而引發了一場大火，至此，遊戲終於將控制權交到了玩者的手上。

在接下來的一段序幕當中，可說是遊戲為了大家適應新介面的教學過程，在這一套遊戲當中，滑鼠的游標當然是萊里最喜歡的東西「保險套」，而且還有三種不同的形狀，呈現原來的四方形包裝時，就是一般的地點、無法進行操作，而當變化成取出的膨脹形狀時，表示在該地點可以進行一些「動作」，而當大家按下滑鼠鍵之後，便會發現一件事：沒錯，文字介面回來了！

除了現在的各項指令是採用文字條列式的方式出現之外，在「其他（ other ）」的選項中，玩者甚至還可以輸入一些字彙，來要求萊里執行一些特殊的動作，雖然或許會有人覺得這有點開倒車的嫌疑，但筆者反而喜歡這種要多花一點腦筋的方式，畢竟，那種純用滑鼠點選、便自動執行的方式，考得似乎不是玩者的解謎功力，而是耐心與時間！

再說回來，在這裡所需輸入的也只是一種輔助性的使用者介面，平時不必鍵入一些太專業的字眼，主要是當滑鼠無法完成玩者所交代的動作時，鍵入英文指令介面將發揮令人想不到的功效幫玩者度過難關。更何況有〝頭腦〞的玩者又可以鍵入一些醫學院學生才知道的解剖名詞，至於效果如何呢？你可以自己試試。



這一回在萊里的冒險中，可是全程語音相伴的，而配音員那說起話來慢條斯理、有氣無力的感覺，就像極了缺少中氣的男人

，這配音還蠻適合萊里這位情場經常失敗的男人。事實上裡面最有趣的就是旁白的配音員，說起話來相當辛辣，經常語帶諷刺，尤其是解謎失敗後，更是毫不保留地修理玩者，不過這位旁白員反而成了遊戲中主要搞笑人員，這應該是企畫在當初就設計好的點子。讓玩者在四處看東西時，不只是單純的敘述，而變成遊戲的一部份，是相當不錯的設計。

萊里這次的冒險地點是一艘輪船，所以到處可見穿比基尼的女孩，當然遊戲企畫也可以名正言順的到處秀美女，也可以秀幾乎什麼都沒穿的美女，因為正在作日光浴。反正郵輪上的花樣相當多，賭場、游泳池、舞廳…等等，這些都是萊里可以冒險的地方，除了休閒的地方外，像是廚房、船長室、輪機室這些嚴禁生人進入的地方，也是主要線索的提供點，但是要進去就要大費周章了，看看各位玩者是不是又能想出拍案叫絕的點子讓萊里來走進這些禁區。

想享受船長的招待，就要贏得比賽才行，這些比賽的項目實在不是萊里的拿手絕活。有些甚至是萊里的大弱點，當然正當的途徑是無法贏得比賽，想個不同的點子贏得比賽，正是要諸位玩者要做的事，反正萊里沒有人幫忙是無法完成主要冒險目標。遊戲中還有一個類似CAI的小布偶，用游標一點就會有音樂出現，這個布偶會跳舞離開現場。然後出現一個視窗：上面解說這個布偶總共在 32 處，你可以點這個布偶，獲得意外的驚喜。反正眼尖的玩者找這個布偶不會太難。這次遊戲中設計不少出人意料外的玩意，諸位玩者可以慢慢尋找，保證讓你獲得額外的樂趣。

而遊戲的對話也秉持一貫的傳統，不僅相當的幽默、有趣，更到處可以見到有顏色的笑話與雙關語，如果你的英文程度有一定的水準，相信一定會相當佩服 AL LOWE 將這些語言用的相當有技巧。

貫穿整個遊戲的音樂，仍舊是以往的主題曲，曲風仍舊是搖滾，相信應該能勾起不少人的懷舊之情；另外，遊戲中也穿插多種的音樂。這次有光碟的助陣，保證讓諸位享受多種的音樂。前面曾經提及滑鼠介面設計成保險套的樣子，而且每當點一項物品時，對話介面會將所有能做的動作列出，這時玩者可以好好的選擇動作指令。將物品合併在對話框中就可以動作，不必再呼叫出物品欄另外處理，這對使用者而言相當便利。

玩"幻想空間"總會有那麼一點瘋狂與幽默參雜在其中。這次AL LOWE更是將幽默發揮淋漓甚至變得相當瘋狂，希望諸位玩者能夠瞭解裡面的幽默，當然這個冒險遊戲不適合小朋友玩，因為這是屬於大朋友的冒險，而且有些還真是兒童不宜，只要你是適合的年齡層相信你會欣賞這個有顏色的冒險遊戲。

群英會審 VER 2.1

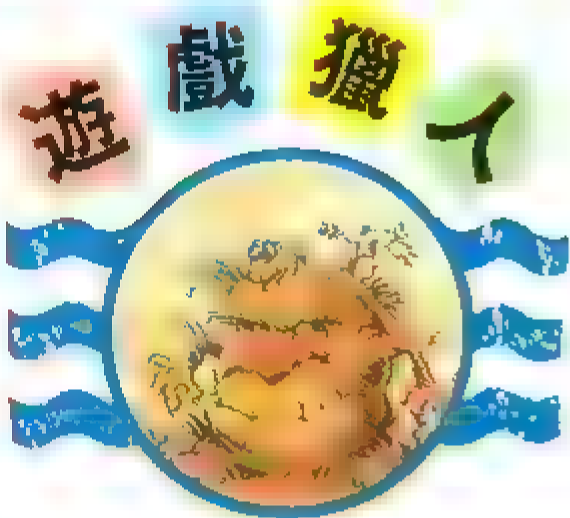
是一套成人模式的冒險遊戲；畫面構圖、人物造型採美式風格走向，色彩鮮明大膽，其中並有許多新鮮的創意融於其中，的確是值得一玩的遊戲。

簡易的滑鼠介面加上復古的文字介面，愛之航創造出的複合式介面，同時滿足了不同階級的玩家；至於從 I 代開始即以男女之間的性事，為主要訴求的遊戲內容，到 VI 代更是發揮地淋漓盡致。

頗著名的性冒險遊戲之續作，充滿美式爆笑風格的畫面，再加上暗含意味的雙關語，使得玩家能體會另一類的幽默，如果已達 18 歲且英文程度不錯的話，值得前來一試。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/Win95
適用[redacted]型：486DX2-66
記憶體：8MB（DOS）、12MB(Win3.1/95)
支援音效：Win 相容卡
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：P-100、32MB RAM、Sound Blaster AWE32、4X CD-Rom

REVIEWS



本文作者／YMJ

Activision 自從推出轟動一時的名作『機甲爭霸戰Ⅱ』之後，爲了因應廣大玩者的要求，曾經以獨立遊戲的方式推出過第一片資料片『機甲爭霸戰Ⅱ：鬼熊族的遺產』，這片『機甲爭霸戰Ⅱ：傭兵啓示錄』（Mech Warrior Ⅱ： The Mercaney，以後簡稱 MERC ）算是第二片資料片。由於Activision曾承諾過要在 MERC 中改良原有的程式和連線對戰程式，再加上嶄新的傭兵玩法，使得這個遊戲受到相當的矚目。以下便讓筆者爲各位介紹一下這個『機甲爭霸戰』系列的最新作。

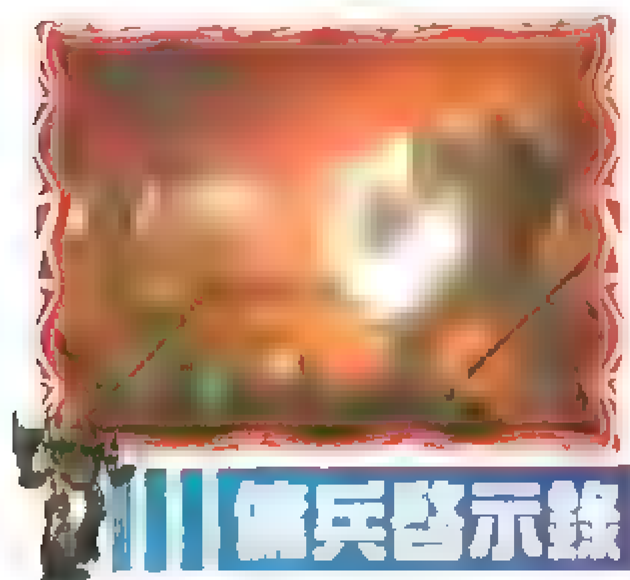
MERC共使用一片光碟，裡面使用了230多MB的空間。當然了，依照以往的慣例，還會隨『片』贈送 21 首相當動聽的音樂，這些音樂的風格比以往的『機甲爭霸戰Ⅱ』還要重金屬一些，不但相當契合遊戲的傭兵風格，也會在遊戲中當做背景音樂來使用。 MERC 支援的音樂音效和操作設備和以往差不多，不過操作設備又增添了一些新的花樣（如軌跡球），證明製作小組試圖滿足各位機甲戰士們在操作方便上的努力。

MERC基本上仍支援四種遊戲模式：傭兵首領（玩者可掌管經濟大權，包含採買裝備和契約接洽事宜），一般傭兵（和以往沒啥兩樣），連線對戰和立即行動的任意射擊模式。在立即行動中最大的特點，就是您可以開到遊戲中所有的 Mech ，數量可說是系列中最多的一個；然而爲了顧及製作時間，大部份的 Mech 駕駛艙造型都一模一樣，僅有武器性能等相異，這大概也有部份是爲了連線對戰設計的。在連線對戰方面， MERC 支援標準的 NULL MODEM 、數據機、 LAN 網路和網際網路對戰，功能不用說當然是比以前更加齊全，喜好對戰的戰狂們這回可是真的找到理想的鬥技場了。

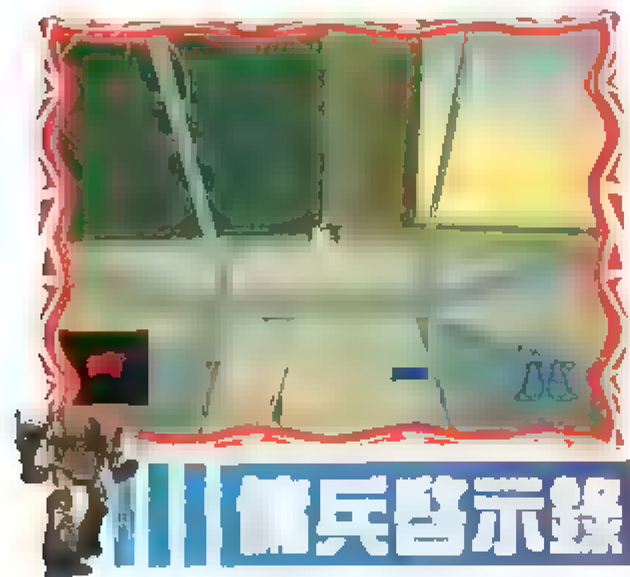
基本上， MERC 的架構仍和以往的『機甲爭霸戰Ⅱ』系列差別不大。『傭兵首領』和『一般傭兵』都是遊戲中的戰役模式，和前作的方式比較起來，其主要差別在於玩者不再是一個只對自己的氏族效忠的機甲戰士，而是一個爲錢賣命的傭兵。整個故事背景發生於內部星圈（ Inner Sphere ），這個區域的渾沌戰局使玩者得以有大賺一筆的機會，幾個身爲主要勢力的氏族，包含 Inner SPhere 自己都會發出各式各樣的懸賞通告，讓傭兵團們來『共襄盛舉』。若玩者扮演的是傭兵指揮官的話，便可以視自己的實力來決定要接哪些契約。至於要判別哪些契約簡單哪些較容易，嗯，最好的方法當然是看報酬了；那些報酬高得嚇死人的契約，多半是很『硬斗』的，在 Mech 不夠強、隊員不夠多的情況下，最好是不要輕易嘗試。

身爲傭兵指揮官，您必須讓自己的傭兵團從只有自己一人的『個人部隊』成長成一支堅強的傭兵團，這可是個段艱苦卓絕的歷程。您的作業將以自己的登陸艙爲中心，您可以接洽契約、購買 Mech 及各式武器裝備備用，或是改變 Mech 上的各式配置，所有的操作都和在兩個前作中

一模一樣。由於您身為傭兵之故，凡事一切向錢看，因此只要您有錢，一開始就可以買到很強的 Mech 機體，不再有所謂『位階』的限制。不過切記現在已不是在氏族中了，裝卸所有的裝備都要花掉您一筆費用，所以在決定前要好好三思一下。哦！還有人事聘用，您將可自所有的傭兵人選中挑選自己喜歡的來加以聘用，聘僱的對象包含 Mech 和戰機駕駛員。由於可聘僱的傭兵並非時時都有，因此您在預定要擴編自己的傭兵團之前，最好提早找人加入，以免要簽契約時卻發現人手不足，那就欲哭無淚了。



由於遊戲中沒有其他使時間流逝的方法，因此玩者大部份的生涯都會花在接契約與執行任務上。契約主要分成兩種：單一任務和長期間任務，前者是屬於單場 KO 型，只要打贏一場就可以領錢回家了；後者則是屬於小型的戰役，每個契約都包含數個單一任務。基於傭兵的基本原則，只要一出了長期間任務，除非脫



離戰役放棄往後的所有任務，否則是不能中途離開的，因此還衍生出一個問題：您在任務期間將

無法補充自己的武器裝備！傭兵和氏族的機甲戰士是不一樣的，後者有整個氏族的軍事系統在支持，因此 Mech 再怎麼損毀也無須掛懷，而傭兵就得靠自己平日的儲存了，雖然 Mech 的基本結構等都可以無限制的修復，但若武器被毀是無法修理的，必須要有可以替代的才能修復；而若備用的武器已全部用完，您的 Mech 便成了沒牙的老虎，往後的任務不用說是全部泡湯了（沒被罰違約金就很偷笑了）。初出茅廬的傭兵指揮官們一定要特別注意這一點。幸好任務都是屬於

按件計酬型，您每完成一個小任務，便可以拿到單一任務的酬勞，外加各項目標的額外獎金；若是您無法完成任務，了不起只是拿不到錢而已，因此在某些簽錯契約的情形下，雖然是不得已，但強行放棄戰役也是一種明哲保身的方法。當您簽妥合約、準備好各項裝備後，便可以登上登陸艦（ Drop Ship ），準備正式出擊了。您將可在此看到下一個任務的詳細簡報（不過許多任務都沒有簡報可供參考），選擇出擊的 Mech 和設定裝備，然後便進

入戰場。

基本上 MERC 所有的操作都和『機甲爭霸戰Ⅱ』完全相同，連 HUD 上的顯示也完全沒有改變（不知道能不能說是懶），最多是機體熱量顯示的部份稍有改變，因此老手們可以毫無困難地立刻上手；而操作感上也和前作沒什麼差別，就不多言贅述了

。畫面效果上倒是如 Activision 的承諾所述，有著蠻多的改進，首先是砲火效果比以前更加精緻，所有的雷射光束、機砲子彈和飛彈等都加上了有如〝 Quake 〞中的火箭彈效果，當它們飛行的同時也會發出光芒照亮四周，加上爆炸本身也具有發光性質，在夜間戰時比以前要精彩得多（也因此這回的夜間戰鬥似乎特別多）。

傭兵啓示錄

地形的景色和 3D 複雜度也增加了，除了貼圖的種類增加和光影效果的改進，使以往單調的地形效果有所改善之外，在基地的戰鬥和首次登場的市街戰也使以往令人感覺『荒涼』的任務增色不少。任務的內容比以前更有變化，除了單純的摧毀和殲滅任務外，護航、偵察、突襲等任務也比比皆是，而且常會分好幾階段進行，若想要活著拿到賞金，玩者們可要更仔細地辨明任務內容才行。

傭兵啓示錄

雖然基本上敵人的 AI 似乎並沒有加強多少，不過由於 MERC 本身的自由性質，反而使得遊戲的難度增高。如何運用有限的金錢來妥善裝備自己和隊友的 Mech ，是一個聰明的傭兵指揮官所不可輕忽的課題。明辨各任務的內容、並視自己的實力來

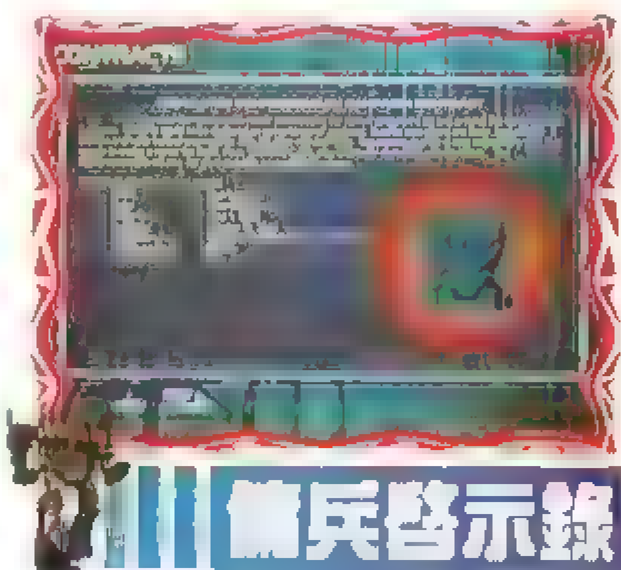
傭兵啓示錄

獲取最高的利益，更是指揮官們不可或缺的能力（不用說，這要稍微搭配一下 LOAD/SAVE 的功能）；若是誤選了在自己能力以上的任務，即使勉強將之完成，辛辛苦苦賺來的錢，說不定都會花在鉅額修理費上面，因此耽擱了部隊能力的提昇速度。隨著遊戲的進行，契約的內容也越來

傭兵啓示錄

越誇張，酬金雖然越來越高，但您也要有活著完成它們的本錢才行，因此若是一開始沒有搞好，常會玩到最後卡住而再也玩不下去。筆者建議各位一定要經常存下進度，而且多使用幾個欄位來存遊戲進度，如此才不會發生以上所述的慘劇。

就一個『機甲爭霸戰 II』的續篇來說， MERC 還算是個不錯的作品，有著不輸前作的內容和深度。雖然效果與系統上的改進不多，但由於遊戲架構的變更，諸位慣於爲氏族效忠的機甲戰士們，可以享受到另外一種全新的感受，自己的命運和未來掌握在自己手上--這大概就是傭兵最好的寫照。如果您喜歡『機甲爭



傭兵啓示錄

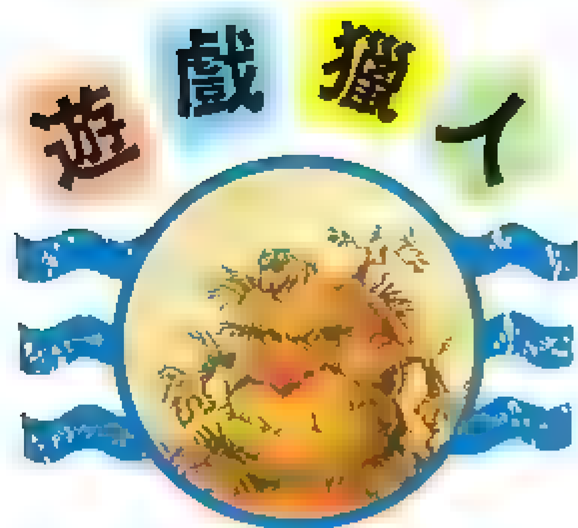
霸戰 II』，筆者建議您試試 MERC，享受一下爲自己而戰的滋味…要不然的話，繼續當個爲別人效命的傭兵也不壞。不是嗎？

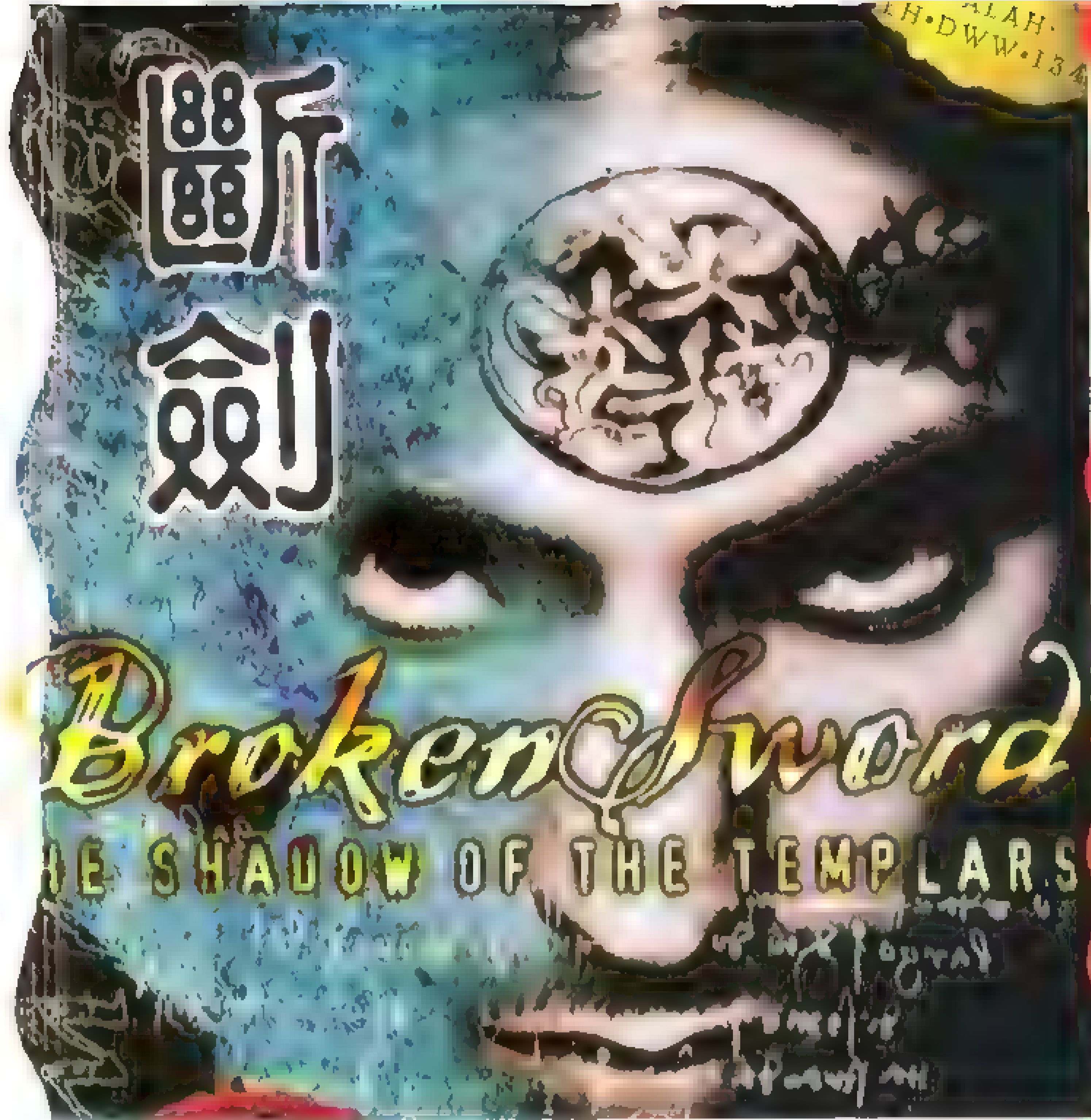
群英會審 VER 2.1

82	85	85
相當切合遊戲名稱「傭兵」的設定方式，玩家在扮演的過程中可充分模擬傭兵的生存方式，而不會只是有任務便接的單調遊戲方式。	強力遊戲的續作，各項表現也都相當不凡，基本架構仍沿續前系列，在連線功能的部份有稍作補強，讓連續玩遊戲變得更有挑戰性，在爆破畫面上的處理也做得不錯唷！	以機器人戰爭爲主題的動作模擬遊戲，在聲光效果上的進步並不太顯著，不過整體架構改爲傭兵接任務的型式後，自由度大幅增高，也讓遊戲的耐玩性提升不少。

設計公司：Activision
發行公司：憶弘國際
遊戲類型：動作模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS 6.22/WIN 95
適用機型：486 DX2-66PENTIUM-75
記憶體：8MB/16MB
支援音效：S/WIN 相容
顯示模式：SV
操作界面：J/K/M
密碼保護：無
售價：1250 元
測試配備：Pentium 166、64MB RAM、ET4000 W32P、SB16/GM、4X CD-ROM

REVIEWS





本文作者／JEFFRY

如果要是說到這個世界上最浪漫的都市，那就非法國的巴黎莫屬了，因爲每年都有著成千上萬的人們，懷抱著這樣的期待之心來到此地，並且深深地沉醉在這股浪漫的氣氛之中。喬治，這位有著金髮藍眼，來自美國加州的觀光客，也跟所有來到巴黎的其他觀光客一樣，最喜歡在一個悠閒的下午時分，選擇一個靠近街道的咖啡廳，坐在飄著楓葉的人行道上面，享受著輕鬆自在的愉快假期。

喬治這回原本打算趁著難得的長假，來段橫越歐洲旅行的壯舉，但是由於冥冥當中的命運安排，卻從此改變了他的一生。喬治目睹了整個咖啡廳爆炸的前後過程，他看著一位身穿小丑服裝的人進入店裡頭，不久之後便匆匆地提著一個皮箱飛奔到對街的巷子裡頭，接著就馬上發生了猛烈的爆炸，雖然喬治幸運地逃過這一劫，不過那位皮箱的主人就沒有那麼幸運了，這位風度翩翩的老先生就這樣子被炸死了。喬治懷著相當好奇的心理，開始獨自追查這件爆炸意外的眞相，但是恐怕連他自己都想不到的是，因爲這樣追根究底的精神，讓喬治無意中得知聖殿騎士團想要統治世界的陰謀，他要如何去阻止這一切事情不要發生呢？

Virgin公司雖然在今年以驚爆實感賽車這款賽車遊戲出盡了風頭，不過他們還是沒有忘記再繼續開發其他遊戲類型的優良作品，因此在去年推出由 Cryo 小組研製的失落的伊甸園並且大受歡迎與好評的冒險解謎遊戲之後，便接著在今年歲末的時候推出了這款同樣性質並且由 Revolution小組所製作的「斷劍」，而遊戲的容量高達兩張光碟片（呃…雖然跟其他公司的遊戲張數比較起來，是有點小巫見大巫）。

不同於一般冒險解謎遊戲所採用的寫實或幻想風格，斷箭這款遊戲採用的是較爲少見的卡通動畫手法，來構成整個遊戲的人物與場景。雖然國王密使Ⅶ、極速天龍與幻想空間7等多款遊戲都是採用類似的手法，但是其畫風卻是有著迥然的差異，可以說是各有各的特色，國王密使Ⅶ與幻想空間7都有著濃厚的迪士尼風格，而極速天龍就像是標準的美式英雄漫畫風格，但是斷箭卻又創造出另外一種獨具一格的風格，筆者就姑且稱爲寫實素描風格好了。斷劍這款遊戲因爲使用SVGA顯示模式，所以遊戲畫面看起來當然是細緻無比，但是最令筆者讚嘆不已的，就是整個場景的構圖與配色看起來就像是一幅幅精緻的藝術傑作一般，甚至連一些細小的角落與物件都不會因爲渺小而偷工減料，並且特別力求寫實與逼眞，相信玩家絕對可以完全體會到，製作小組是多麼用心地去一筆一筆勾繪出這樣

的美景出來。而且在一些場景當中，遊戲畫面還會有在冒險解謎遊戲少見的捲軸效果出現，這樣的設計不僅使得遊戲場景的遠近與景深感更加地明顯，也使得玩家好像眞的置身於遊戲的世界裡頭一樣。

斷劍讓筆者感動的當然不光只是遊戲的場景部分，從遊戲當中每個人物的動態表現來看，其實斷劍根本就是一部不折不扣的動畫電影傑作，製作小組對於人物各種細部的動作處理得唯妙唯肖，要不是人物是卡通風格的人物，否則玩家一定會有在看電影或是影集的那種錯覺產生。筆者玩過的冒險解謎遊戲雖然不算多也不算少，但是在畫面處理效果上面能夠細緻到如此不能夠再細緻的地步，也只有斷劍這款遊戲才能夠眞正令筆者佩服不已。

在遊戲音樂的表現上面，雖然斷劍沒有其他遊戲那樣豪華無比的編曲排場，不過卻還是將遊戲應有的氣氛給充份表達出來。既使有些玩家可能會認爲遊戲的音樂旋律變化不大，甚至覺得實在是過於單調。不過雖然遊戲的音樂效果是如此地不起眼，但是玩家在玩了一段時間之後一定會猛然發覺，其實這樣低調的處理方式反倒是遊戲最大的特點，因爲這樣子玩家才不會被音樂給分心，專心投入整個遊戲的世界當中。相對於音樂上面的表現，斷劍的語音效果倒是馬上就會讓玩家留下相當深刻並且無法磨滅的印象，以現在的同類遊戲而言，全程語音效果當然早就已經不夠看與不特別了，但是斷劍的成功之處在於，每位人物的配音都配得相當恰到好處，並且完全符合遊戲人物的個性與情緒，玩家可

不要小看遊戲的配音，這就跟電視影集的國語配音一樣，要是配音人員只會照章唸詞而沒有投入相同的情緒，一齣好影集的名聲可是會因此而毀於一旦的。可能會比較造成玩家困擾的是一些人物濃厚的腔調，像是一開始充滿法式英語味道的對話，幸好斷劍這款遊戲有提供字幕的功能，要不然對我們這種非英文語系國家的玩家，玩起來可就是一個頭兩個大了。

至於影響整款遊戲進行的最大要素－操作界面上面，斷劍同樣處理得非常不錯。爲了顧及一些不常玩冒險解謎遊戲的玩家，斷劍的操作界面設計得相當簡單明瞭，當玩家將滑鼠指標移動到一些重要的物品上面時，滑鼠指標就會變成各種圖樣來提醒玩家注意，像是放大鏡就代表著可以

觀察物品，齒輪就代表著可以操作或是使用物品，嘴巴就代表可以跟人物對話，而動態手腕則是用來代表可以行進的方向等等。眼尖的玩家還可能會發現到，斷劍的遊戲畫面就像是一些在有線電視上面所播放的電影一樣，螢幕的上下都有一條被切掉的黑色長形方塊。玩家可別認爲這個上下的黑色方塊一點用處也沒有，當滑鼠指標移動到上面的黑色方塊時，遊戲就會顯示出目前主角身上所擁有的各種物品，而當主角在跟其他人物交談的時候，下面的黑色方塊就會出現所有可供選擇或是提出疑問的圖樣，像是利用大拇指朝上朝下用來代表是與否，利用老先生或是小丑的臉孔來代表詢問的重點，這樣子的設計筆者實在是十分欣賞。

雖然現今的冒險解謎遊戲變得較爲容易上手（想想最早期的冒險解謎遊戲，玩家還得輸入簡單的命令句子來操作人物的動作），但是要是過於粗心大意的話，玩家還是很容易動不動就卡住的。既然是冒險解謎遊戲，所以玩家每到了一個新的場景或地點，一定要仔細地觀察與搜遍任何可疑的物品，因爲線索可能就在其中，在遇到一些難題的時候，別忘記要多多與他人交談，並且善加利用手上僅有的物品，所謂

天下無難事只怕有心人，要是遇到怎麼想破頭都想不出答案來的時候，筆者建議您不妨先將遊戲放在一旁，先去做做別的事情再說，因爲有時候過於鑽牛角尖的話，反而會忽略掉一些簡單邏輯的關鍵所在。

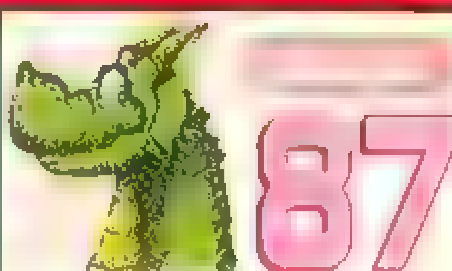
最後說說遊戲的說明書吧！斷劍的遊戲說明書編排得相當清楚明瞭，並且還特別針對冒險解謎遊戲的新手詳加解說一番，並且還提供有遊戲一開始的指導攻略，而遊戲還另外附贈了一本類似小說的 Savage Warriors 册子，至於這本册子倒底跟遊戲有著什麼樣親密的關係，就留待玩家們自行去慢慢發覺吧！對了，筆者一定要提一提遊戲的安裝程式，因爲斷劍的安裝程式實在是設計得太成功了，就跟當初的終極動員令一樣，傑出的視覺與聽覺效果讓玩家從一開始就體會到遊戲的氣氛，最有趣的部分就是在程式複製檔案到硬碟裡頭的時候，玩家還可以利用滑鼠來玩打磚塊的遊戲呢！

整體而言，斷劍就像是一本出色的有聲冒險小說一樣，不僅帶領著玩家體會了一段曲折離奇的冒險故事，並且令人一直陶醉其中，更讓玩家忍不住想要一口氣玩到最後。無論您是冒險解謎遊戲的新手或老手，筆者都強力推薦您一定要玩玩這款充滿卡通動畫風格的傑出名作。

群英會審 VER 2.1

對於目前動輒 4-5 片光碟的冒險遊戲，斷劍確實是袖珍了點，但容量大小並不影響遊戲整體的娛樂效果，且迥異於眞人演出的卡通風格，也創立了獨樹一幟的味道，大體上的表現可謂優秀。

動畫運鏡的處理相當細緻，所呈現的視覺效果非常完美，連細節的部份也繪製的唯妙唯肖；貼心的介面設計讓玩遊戲更簡易，對於喜好冒險的您，CYBER 建議可以試試此 GAME 喔！

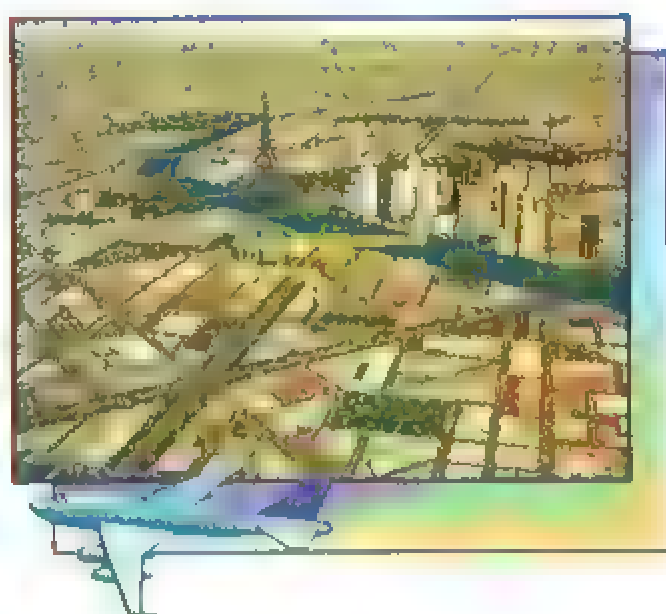


以細緻卡通手法表現的冒險遊戲，細膩寫實的背景是遊戲中最引人注目之處，語音也頗能表現出人物的特色，而操作介面的便利也頗令人稱讚，使得遊戲的整體風格十分突出。

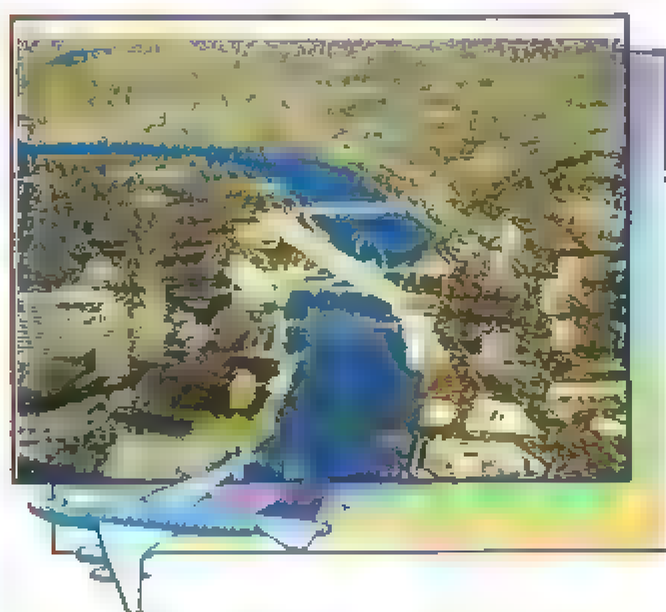
國外發行：Virgin
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟 × 2
使用平台：DOS/WIN
適用機型：486DX 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：950 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

REVIEWS

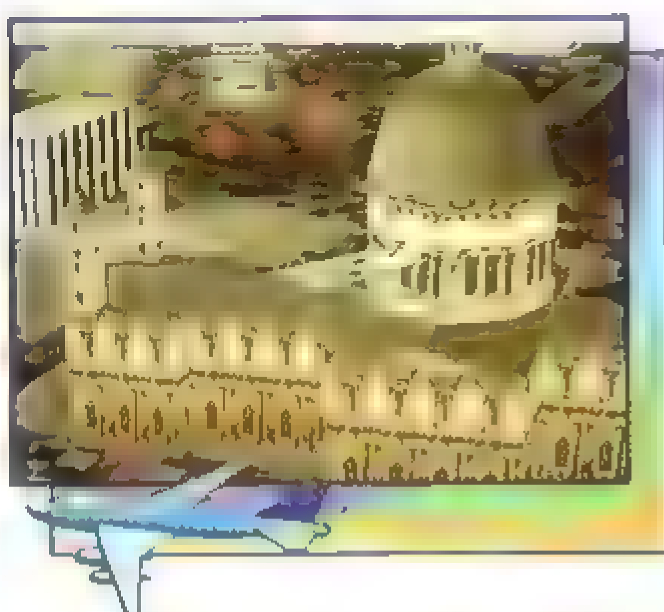
本文作者／賴福鑫



Microsoft Microsoft 的飛行模擬（Flight Simulator）系列堪稱是遊戲市場上模擬類的經典之作。從 Apple Ⅱ時代開始，歷經了XT、286、386、486到Pentium這十數年的時光，隨著硬體的升級及作業系統的改朝換代，微軟的「飛行模擬」也跟著時代的腳步同時的推陳出新，在Windows 95 聲勢如日中天之際，Microsoft 也適時的推出了《超級飛行模擬》Filght Simulator for Windows 95（以下簡稱 FS95）。

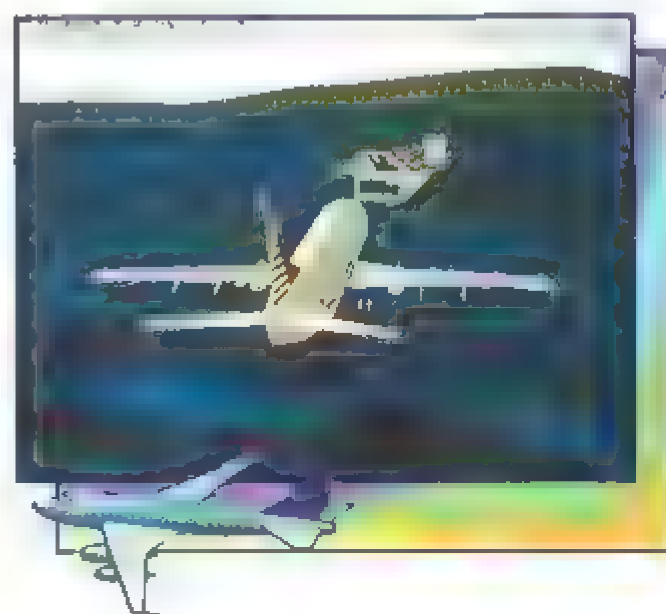


Microsoft 向來是軟體業界的龍頭霸主，部份玩家或許不太欣賞其某些作爲，但就另一方面而言，他們的產品卻又好得讓您不得不用它。同樣的，這一套 FS95 也不例外。它不但滿足了所有模擬迷們對模擬真實性的要求，並且將所有飛行時所需的技能和會遭遇到的狀況，全部都涵蓋進去了！唯一不適合的就是那些滿天找敵機、射飛彈的空戰狂了。因爲 FS95 是專爲訓練飛行技巧而開發的純種模擬遊戲，而非讓玩家磨練空戰技能的軍事模擬遊戲。

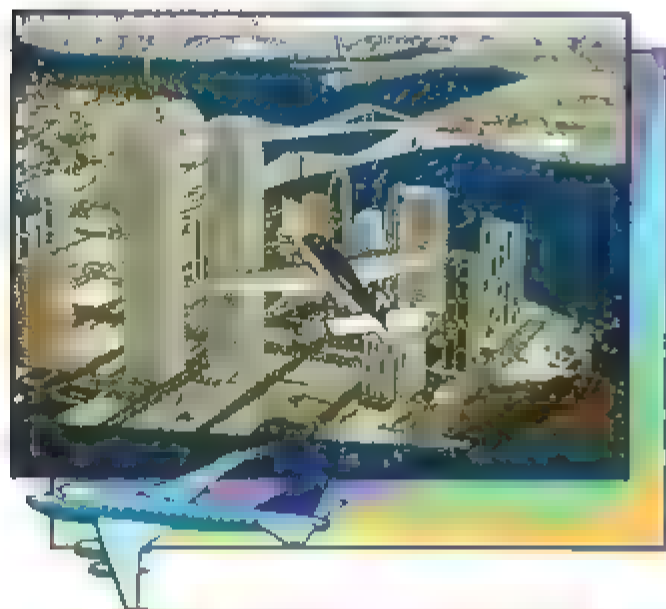


話說很久很久以前，Microsoft 之所以會開發「模擬飛行」系列的遊戲是因爲 Microsoft 認爲一般人在電腦前工作一陣子後，偶爾也該放鬆心情輕鬆一下，因此有了「模擬飛行 1.0」的誕生。由於當時國內外都沒任何專業雜誌在評論遊戲，所以，即使那時候的FS1 飛起來就像隻老母雞般，也沒有任何音效，但很奇怪的是：市場的反應極好、銷路奇佳。就連當時的光華商場也有盜版出現，甚至說明書也被翻成中文在賣。（諷刺的是：那本說明書是以黑字印刷在墨綠色防影印紙上出售，這本奇書我現在還保留一本呢！）以 APPLE Ⅱ時代的遊戲而言，FS1 的熱門可算是個奇蹟了，大概是第一次滿足了人們對飛行的嚮往吧。而根據「好萊塢定律」：賣錢的作品一定會有續集！ Microsoft 也緊接著推出續集FS2 在遊戲市場上湊上一腳。由於續作風評不錯，再依據「洛基原理」（史特龍的大作），FS3、FS4、 FS5 也一個接著一個的粉墨登場，直到現在的 FS95 。經過這十二年的演化，如今的 FS95 已如一翱翔九天的七彩鳳凰，與當年的老母雞已有天壤之別，不但畫面更精緻（SVGA 640 × 480），對音效卡的支援也大幅提升，語音效果更是驚人，就現今的模擬遊戲而言，其表現可說是盡善盡美、無懈可擊。您若親自上陣試試，就知道筆者所言不虛。

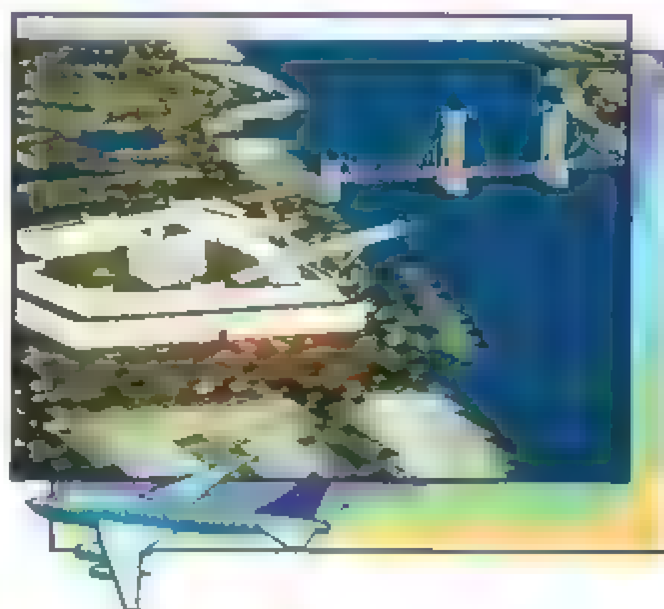
在您拿到遊戲之後，您會發現整個包裝盒比上一版輕了許多，說明書也不再是厚厚的一大本



，因為許多必要的資訊都整合到線上輔助說明了，實際執行遊戲時較少用到的部份，則保留在說明書上。這兩者的分際，Microsoft 處理的恰如其份。尤其是線上輔助說明寫的極為詳盡，多媒體的飛行訓練課程更是一大勝場。Microsoft 一貫優雅簡易的安裝程序，在 FS95 中不但發揮的淋漓盡致，更添加了逼真的語音效果，單單安裝就是件賞心悅目的事了！遊戲一開始還是從玩家熟悉的芝加哥 Meigs field 機場駕駛西斯那 185 型飛機起飛。如果您玩過前幾版的飛行模擬系列，您會發現：操控方式一樣，按鍵功能也一樣，非常容易上手，玩起來是駕輕就熟，這算是對老玩家的照顧吧。當然啦，新版少不了一些新花樣和功能，諸如：多了一架小巧可愛、曾在《無限飛行》中亮相的 Extra 300s 特技表演機；還有一架圓滾滾的龐然大物：波音 737-400 型客機（千萬別拿它來表演飛行特技）。

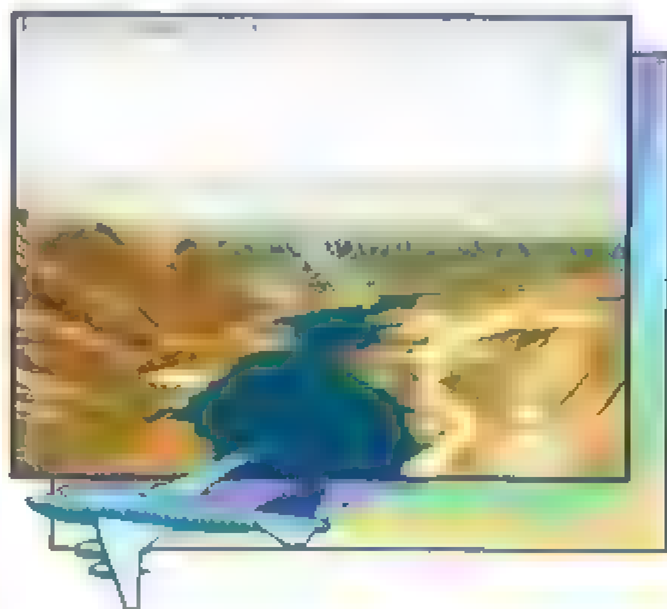


還有新又漂亮的地面成像引擎，雖然其顯示效果無法跟戰鬥模擬遊戲相比擬，但對一個實質內含重於華麗外表的遊戲而言，已是十分精彩可觀了。更何況當您開著噴射機在超過一萬呎的高空飛行時，地面景觀的精細度已不重要。



其實，新版最主要的精華在於其地形地圖的精確度。 FS95 除了擁有精確的衛星拍攝地圖外，其精緻考究的地面地標（諸如：舊金山大橋、巴黎鐵塔、自由女神等各國有名建築、大樓等），更是其它遊戲所難及的。只要天氣夠好，您甚至可以沿著這些地標，從巴黎經諾曼第半島橫越英吉利海峽，一路直飛倫敦，而不須任何的儀器導航設備。沒騙你！ FS95 的地形地物真的精確到讓您可以不用羅盤和無線導航設備，就可一路暢遊到底！（有「廣大空間迷失症」者例外！）

新版也增加了不少世界各地主要都市的地形景觀和數百個機場，紐約、舊金山、西雅圖、拉斯維加斯、東京、巴黎、墨西哥和莫斯科都任你遨遊。還有高雄小港機場的翠綠山脈更是讓人印象深刻，您一定要去看看。另外讓 FS95 與一般戰鬥模擬遊戲最大不同的便是其無所不能的天候系統，簡直可以用『要風得風、要雨得雨、呼風喚雨，無所不能』來形容。總之，這是個極端優秀、不可多得、值得大力推薦的好遊戲！不多說了，我現在正忙著在想辦法把那架波音 737 停在航空母艦上，下次再見啦！



群英會審 VER 2.1

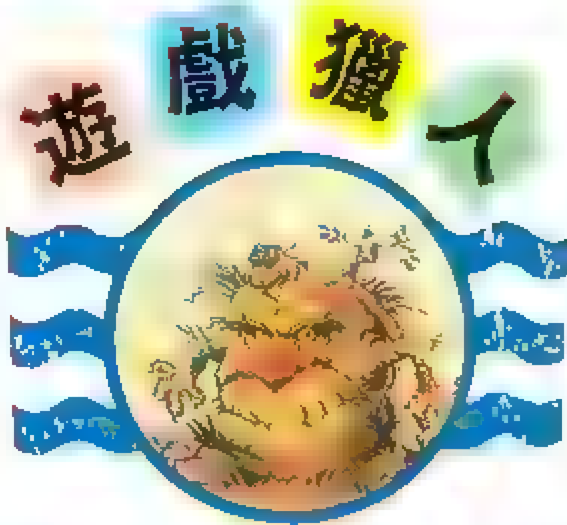
喜歡開飛機卻不可能有機會去了解實際情況的朋友，可以來試試這款 FS95 ，其模擬操作的真實度及地圖的精準度，使得它雖然沒有熱鬧的空戰，卻具備了更實在的內涵。

高超的貼圖技術營造出逼真寫實的場景，值得 CYBER 為它豎起大姆指叫好；玩家可駕著飛機穿梭在世界各地的名勝之中，做一趟空中之旅。

高超的貼圖技術營造出逼真寫實的場景，值得 CYBER 為它豎起大姆指叫好；玩家可駕著飛機穿梭在世界各地的名勝之中，做一趟空中之旅。

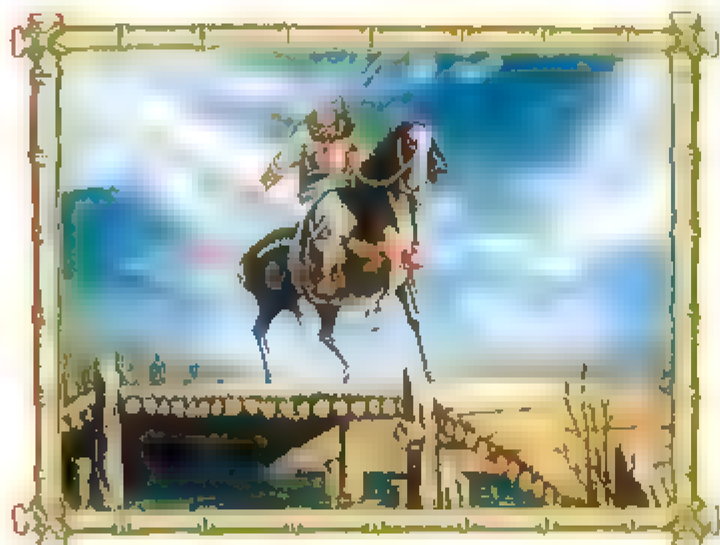
國外發行：Microsoft
國內代理：第三波
遊戲類型：飛行模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486 DX2-66 以上
記憶體：8MB
支援音效：S/M/A
顯示模示：SV
操作界面：J
密碼保護：無
遊戲售價：1990 元
測試配備：Pentium 133+48MB RAM+4X SCSI CD-ROM+CWIN 95

REVIEWS



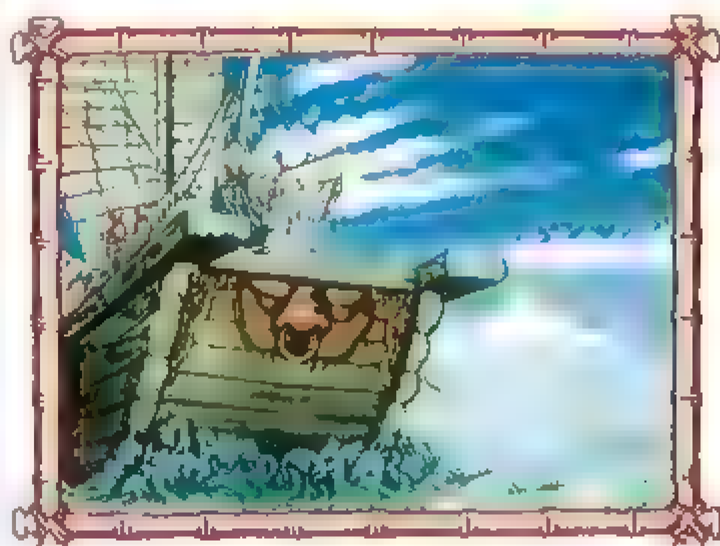
本文作者／TMC

三國的熱火一波波地燒向文化界，文化界又燒向遊戲界，遊戲界又漫延至影劇界，最後又逆向燒回電玩界；三國武將們近幾年在國內曝光率之高，恐怕連李頭版也都自嘆弗如了，哈！最近智冠公司又推出一款三國英雄傳（以下簡稱英雄傳）來饗宴玩家，以下就讓我們來一同瞧瞧這個作品吧！

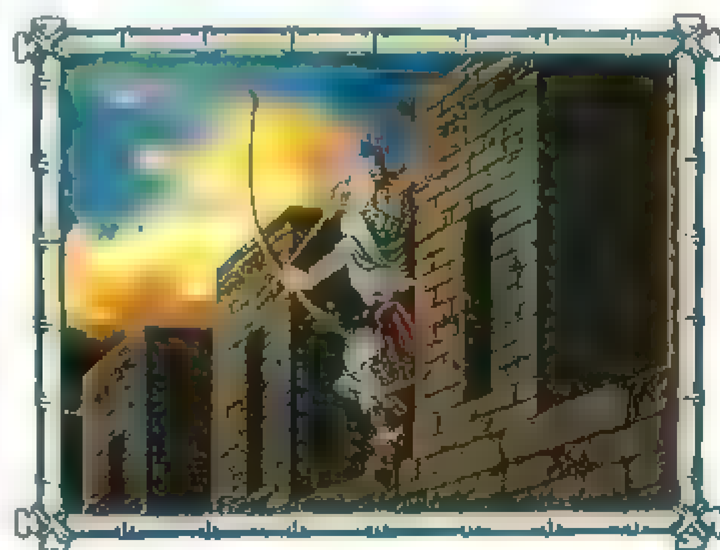


不知你是否曾經玩過三國志英傑傳，乍看之下你也許會覺得三國英雄傳與之十分雷同，兩者皆屬於戰略式的遊戲，並且都以紅透半邊天的三國時代做爲其故事背景；但當您實際去玩後，其實可發現基本上它們是分屬不同類型的，英傑傳是著重於兵種的特性，而英雄傳則是較強化其戰鬥形式，因此我們可在英傑傳中看到鉅細靡遺的兵種分類與其專屬的特性和造型，在英雄傳則看到人物大小十分雄偉，不似一般戰略遊戲，反像格鬥遊戲。可惜的是作者在戰鬥招式、畫面上著墨並不深，使得戰鬥過程的可看性降低不少；相較於此，英傑傳採類天使帝國Ⅱ的滾動性動畫，顯然較易獲得玩家共鳴。除此之外，筆者以爲三國時代之所以迷人，當然首推因其人材薈萃，但人各司其職、專長得以充份發揮，亦是將那個時代經營得如此璀燦之不可或缺的要素；故敝人覺得，也許下次作者可考慮效仿天使帝國系列、或英傑傳諸等以多元化的兵種，使玩家更能感受到三國時代的樂趣，再者也希望升級時的改變能再更顯著點，而並非只屈就於數值上的更動與造型上些微的差異，因爲升級是很辛苦的耶！多給玩家一點鼓勵吧！

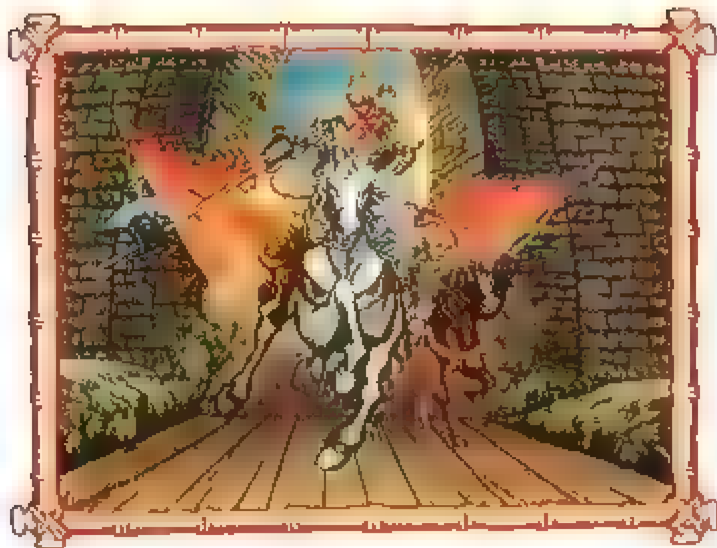
英雄傳也是和一般的戰略遊戲一樣，都是採用滑鼠控制的，不論是買賣物品，或是移動攻擊，都能用一隻滑鼠操縱全局，可是當中有某些設計十分不良，以致介面令人感覺親和性不佳，例如：當玩家在武器店、葯店、馬店…買東西時竟然不是以誰的名義買就歸誰，而得事後再一一裝備（連葯品也需「裝備」?!），而且只要給了誰，就別想叫他再吐出來另送他人（但在戰場上時，葯品則可以在某些範圍內交與別人）。更絕的是，一位武將竟然可以同時裝備數種武器（不只是攜帶喔！而是眞實的裝在身上，而且帶得愈多，武力或防禦力就愈高）什麼刀啊、劍啊…同時掛在身上不是會叮叮噹噹十分好笑嗎？搞不好，眞打起來，那些沒用到的武器還會因爲身體的晃動而刺到自己（眞是…又不是乩童）。這還不算什麼，更令人匪夷所思的是連馬都可以同時騎好幾騎，莫非這些武將都是出身於李棠華特技團的？



在戰鬥過程中，作者爲了怕太多兵團會帶給玩家操控時的不便，所以還很好心地設計了兩個功能－Ⅰ．跟隨武將、Ⅱ．自動。前者大致上沒什麼問題，但後者就不太好用了，因爲其AI並不怎麼高，所以下達自動指令的人要嘛不是不動，不然就是專做些沒建設性的動作，置其他人於水深火熱而不顧，唔！還是自己來比較好。



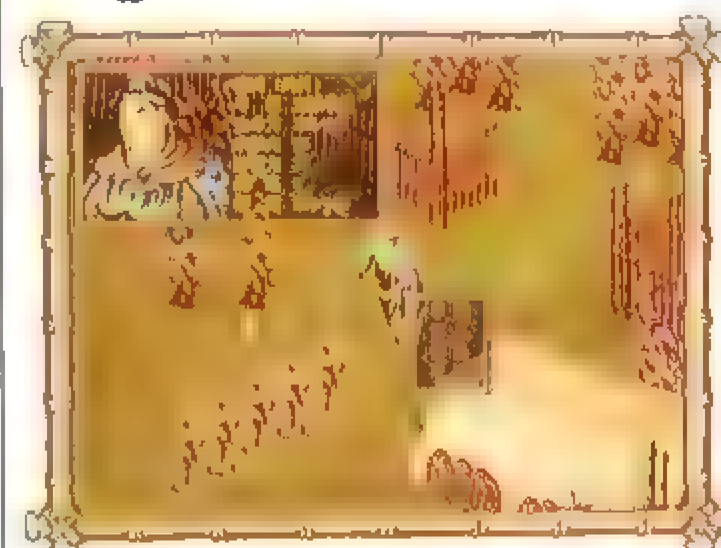
雖然說戰略遊戲的精華本在戰鬥過程，也雖然說遊戲本來就應該有些許難度才好玩，而我也



十分贊成在戰略遊戲裏玩家必須花多一點時間在戰場上；但如果說今天的戰鬥並非劇情所需，而只是爲了讓下一關能更好過，如果說不練功，遊戲就無法繼續進行下去的想法，吾就不敢苟同。很不幸的，在英雄傳裏就發現到與上述類似的情形，在許多關卡中，敵人不僅在人數上取得了優勢，其上至主將、下至小兵也是個個驍勇善戰，所以幾乎場場都遭逢苦戰；而你也須場場都盡可能地練功，否則別說統一三國了，能不能活下去都成爲一個問題。除了努力練功外，你最好也在每場戰役前的城市中，讓你的武將從內袋、口袋、手提袋等能攜帶物品之處全塞滿藥品，不然一不小心，你的武將就會去蘇州賣鴨蛋了。雖然上述言論把英雄傳的戰鬥過程描繪得很不人道，但實則它也有令人覺得體貼之處，如隨時可存檔的設計就使人非常歡欣，不然好不容易才佔至上風，卻因爲不小心而全盤皆輸時，又得重新再來可是會讓人抓狂的。還有當武將們選擇原地休息或移動休息而不執行戰務時，都會微略恢復生命値，此點也是值得稱道之處。

個人覺得英雄傳的美工表現得十分特出，不論是人物造型、或是畫面場景，都非常有中國古代的特色；武將們個個氣宇軒昂，畫面則鮮彩亮麗，細緻精雕。在戰鬥過程中你還可不時看到被風颳起的落葉漫天飛舞、遨翔天際的老鷹展翅…等逗趣的場面。由於採用 640 × 480 256 色的畫面模式，令人看起來很舒服，45 度斜角的打鬥場面也是目前頗流行的。

除了戰鬥場景外，玩家會最常看到的就是商店的場景了，英雄傳是採炎龍騎士團系列的作法，就是直接秀出商店給你看，進入商店也只有買賣東西的舞台，而不同於英傑傳系列的戰略 RPG 式的作法，即除了可買東西的商店外，還有一些其它的宅第，而商店內除了老闆也還有一些閒雜人等。不過，英雄傳較特別的，是在商店畫面場景的左下方有個故事的指令，它似乎是筆者所玩過的三國遊戲中首創有完整線上介紹劇情的遊戲，這個貼心的設計，可讓一些年紀尚小的玩家透過白話文，而更瞭解這部六才子書之一的精典古籍；自然地當玩家對於故事的了解愈深時，對遊戲的領略亦將會再更深一層，因此能眞正的享受遊戲所帶來的整體樂趣，而非只體驗到一昧打殺的快感。故事大綱的設計立意甚佳，但如果在辭藻上的選擇能更優雅、利落點，或另類點也行，也許將可獲得較大的迴響。

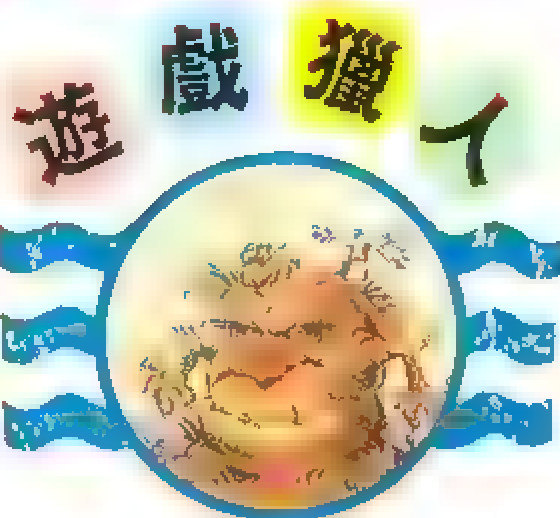


群英會審 VER 2.1

77	78	76
與一般三國戰略式的遊戲稍有不同，其強調戰鬥形式更甚於兵種的分類特性，美工方面表現不凡，遊戲畫面質感很好，唯操作介面與一些不合理的設計降低了整體的表現。	遊戲畫風具有獨特的風格，其韻味與台灣美工的作品比較有明顯的不同之處；而人物裝備的設定上，除步驟繁瑣外，裝備之方式，實有違常理，過份誇張。	以三國時代爲背景的戰略 RPG，就國內遊戲的水準而言，其聲光效果還算有不錯的表現，不過 AI 表現不佳而且仍存有一些BUG，使得其評價降低不少。

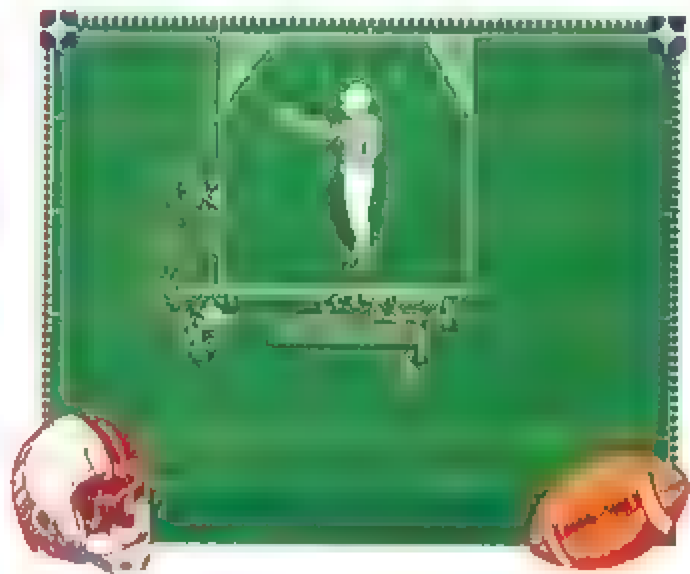
設計公司：智冠科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS 5.0 以上
適用機型：486 DX-33
記憶體：4MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：M
密碼保護：無
售價：660 元
測試配備：Pentium-133、32MB RAM、S2-Trio+64、SB Pro、8 × CD-ROM

REVIEWS



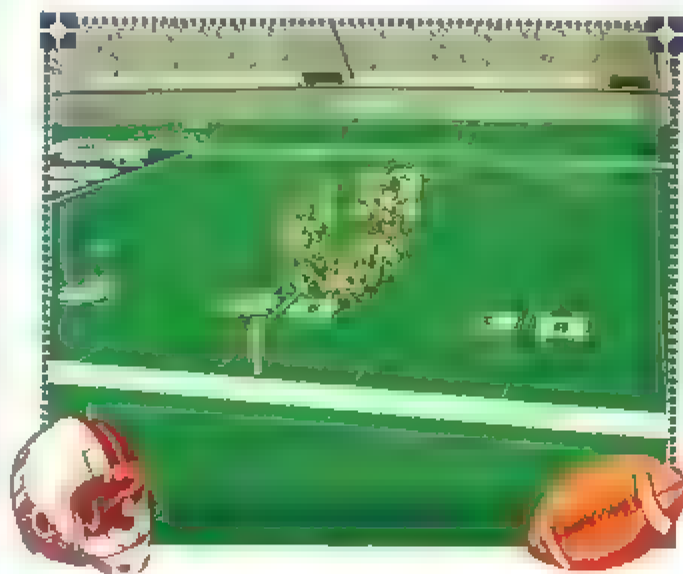
本文作者／鍾凱文

美式足球在美國已經有將近百年的歷史，它在美國人心目中的地位甚至凌駕棒球與籃球之上，美式足球「超級杯」總冠軍決賽的廣告權益金是所有職業比賽中最高的，由此可以想見美國人對它的重視程度。也因爲如此，美式足球遊戲在美國擁有廣大的市場，相關的遊戲不斷推出，但是值得一玩的佳作卻不多，現在我們要介紹給您的，正是一套連年獲獎的美式足球遊戲佳作「Football Pro」的最新續作「Football Pro 97'（以下簡稱FB97'）」。究竟這套遊戲有何吸引人的地方呢？不要急，讓我們一項項爲您分析。

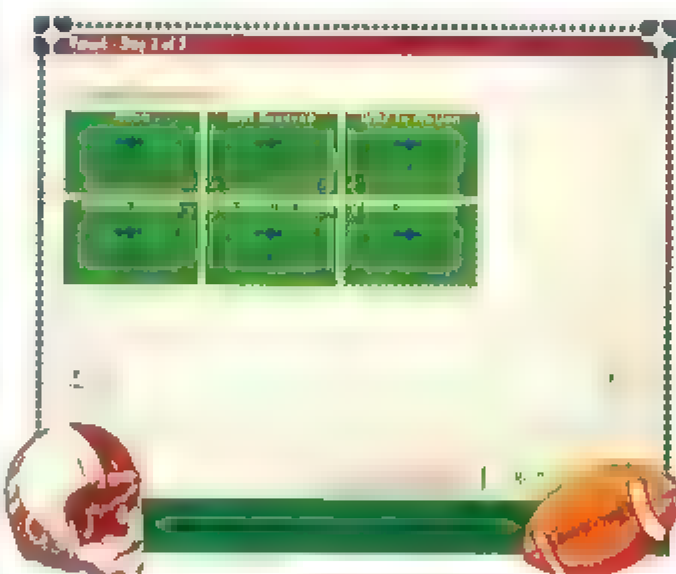


圖形與美工的良窳直接影響玩者對遊戲的第一印象。Sierra的遊戲一向以畫面精緻著稱，所以FB97'的門面相當漂亮。FB97' 在 Win95 下執行，利用最新的 Direct X 技術，讓玩家可以不要經歷一大堆奇怪的硬體設定過程，不過沒有安裝Win95的玩家可能就要乾瞪眼了，希望下次遊戲能夠雙軌並行，同時推出 Win95 版本和 DOS 版本，讓玩家不論在何種環境下都能享受遊戲的樂趣。

圖形處理對美式足球遊戲來說，花俏並不是最重要的，因爲美式足球講究的是整體合作，所以能夠用最合乎人觀看的方式顯示出兩支隊伍全貌的，就是好的圖形系統，美觀反而是次要條件。FB97' 的圖形系統就是以這個理念爲出發點設計的。FB97' 以3D 立體模型架構整座球場與球員，玩者可以任意調整視角，從最適當的角度觀看、調度整場比賽。以現在的技術水準來看，FB97' 的 3D 架構稍微粗糙了點，球員的動作也是事先畫好，而非即時用立體模型運算出來的，不過這套系統可以非常清楚的顯示出整個陣形的排列和變化，正如前文提到的，這種特質才是美式足球遊戲所注重的。



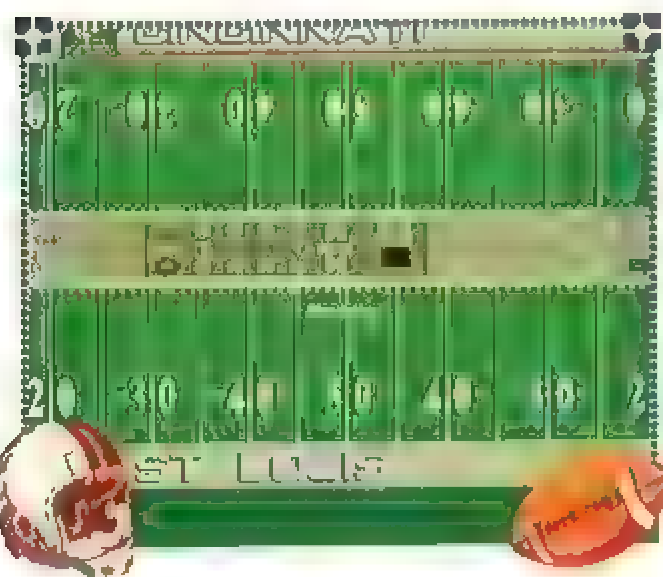
FB97' 對音效下了不少工夫，舉凡觀衆的鼓譟聲、對佽前起攻手大聲呼叫戰術的語音、激烈的衝撞聲和球員的呻吟，都詳實的在遊戲中呈現出來。很可惜的是，遊戲沒有把記者轉播的語音放進來。一個好的播報員往往能夠運用聲音的抑揚頓挫，把球場緊張的戰況和觀衆的心緊緊扣在一塊，一場精彩的球賽如果少了轉播，玩起來就是少了那麼點感覺，希望製作小組下次可以效法 EA Sports 系列遊戲，把精彩的轉播語音加入遊戲中。



戰術運用是美式足球中最重要的一環。比賽中所有的進攻和防守都仰賴全體隊友的協助方能完成，沒有隊友幫您當人開路，跑鋒哪有機會向前挺進呢？戰術系統的良窳是決定一套美式足球能否風靡市場的關鍵因素，FBPro系列之所以能連年獲獎，出色的戰術系統是最大功臣。

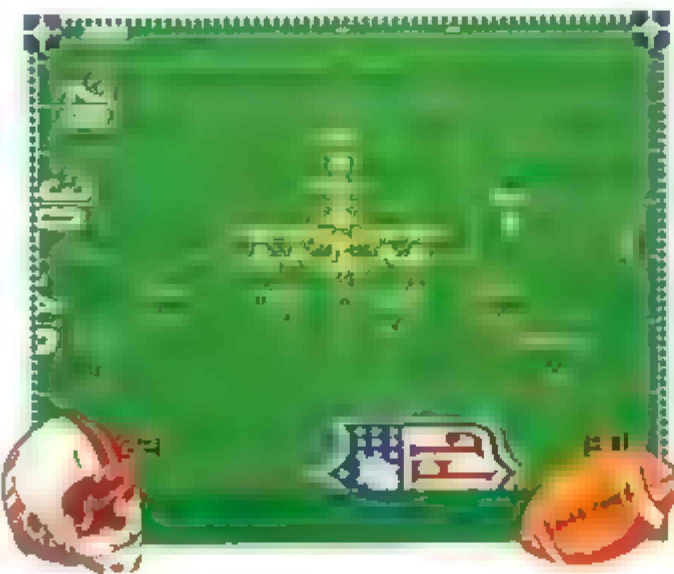
不過老實說，雖然筆者自認對美式足球頗有涉獵，但是對戰術的運用仍是一知半解。平常我們看球賽，就看到四分衛氣定神閒的下達戰術指令，接著大夥兒就依照戰術走位或傳接球，但是在遊戲中就沒這麼簡單了，您必須考量比賽狀況，挑選一種最適合的戰術，但是什麼是最適合的

戰術呢？遊戲提供初學者戰術選擇建議，就算對戰術不了解，還是可以依照電腦的建議選擇。



在遊戲中您還可以設計屬於自己的特殊戰術，整套戰術包括了隊員的走位與執掌和球的流動方式與方向。戰術的設計頗複雜，遊戲還附有戰術精靈幫助您以簡便的方式一步步設計出戰術。這套戰術編輯系統筆者只玩了兩次，因爲設計一套可用的作戰策略實在太累了，從一開始的陣形排列、每個球員的走位到傳球、跑陣的方位，都需要細心設計。反正遊戲內定的戰術應該是夠用了，何必在花那麼多腦筋去設計呢？不過如果您對美式足球的戰術很有興趣，這套系統倒是可以提供許多有用的參考資料，您可以分析已經設計好的戰術，進而設計破解的方式，以後您在看球賽時，就不會有「外行看熱鬧」的感覺了。如果您嫌一個人打球太無聊，還可以邀請同好透過數據機或網路來場連線對戰。連線功能現在已經成爲遊戲必備的功能，畢竟獨樂樂不如衆樂樂，是不是呢？

聯盟賽模擬的速度頗慢，一場比賽可能需要將近 1 分鐘來模擬，一整個賽季數百場比賽恐怕得個把小時才算的完，比起其他同類型或不同類型的運動遊戲，這種速度實在令人難以接受。幸好遊戲是在 Win95 多工環境下執行，如果嫌速度太慢，可以把遊戲丟到背景跑，您可以繼續進行其他工作，等到比賽模擬完成再回頭去處理接下來的流程。



另外，FB97' 有一個相當令人困擾的錯誤：當玩者使用「最小安裝」安裝遊戲時，安裝過程一切正常，測試也沒問題，但是安裝完成進入遊戲時，遊戲竟然出現「請放入正確的遊戲光碟片」這項訊息。筆者個人猜測這可能是遊戲和中文 Win95 打架的結果，幸好一般安裝和正常安裝不會出問題，不過玩者需要空出一大塊空間（一般安裝需要

124MB、最大安裝需要 234MB）才能執行遊戲，如果空間不夠就只能乾瞪眼了。

FB97' 眞的是一套非常出色的美式足球遊戲，它不但提供了細膩的球賽畫面，豐富的戰術運用，還有非常完整的參數調整、球隊管理經營、戰術設計、聯盟賽制與統計資料，如果您和筆者一樣是瘋狂的美式足球迷，那您絕對不能錯過這套遊戲。不過，如果您對美式足球一點概念也沒有，那麼筆者建議您還是多看幾場球賽，弄清楚比賽的規則和整個來龍去脈之後，再來試試，否則肯定會有極大的挫折感。

群英會審 VER 2.1

遊戲的陣式及戰術系統是這款遊戲的精華所在，可自行創造戰術是一項不錯的設計，音效方面也相當有水準，唯一美中不足的是硬碟空間的需求太大。

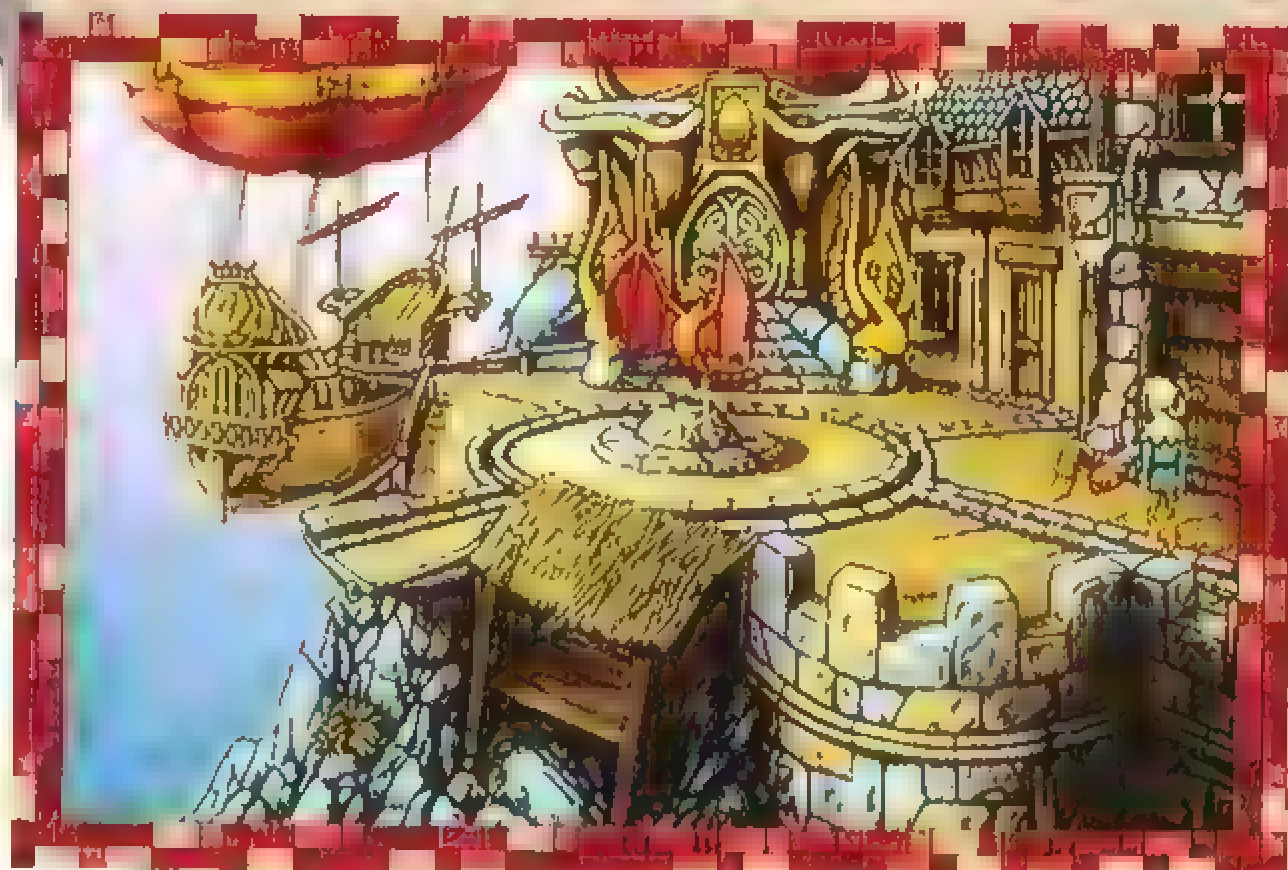
圖形的精緻度與音效的擬眞度都表現的可圈可點，但未能將播報員的語音效果呈現出來，是唯一美中不足之處；遊戲中內含的戰術編輯器則具有完整的編修功能，內行的玩家可自行嘗試嘗試。

模擬美式足球的運動遊戲，由於可以任意調整視角，使得畫面在表現上尙稱良好；而優秀的戰術系統及完整的架構，更足以讓本遊戲成爲美式足球迷的最愛。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：P-90、32MB RAM、4XCD-ROM、SB16

幻境寓言書

本文作者／林旭中



剛拿到《幻境寓言書（Fable））時還差點以為它真是一本書呢！這套由英國 Telstar Electronic Studios 所出版的遊戲不管在包裝上、遊戲的介紹或結局的呈現上都讓玩家彷彿在在閱讀著一本書。筆者心想，要是連整個遊戲內容也都是以書本一頁一頁的方式來展現豈不妙哉！或者乾脆由遊戲自行翻頁，玩家只要瞪著螢幕觀賞遊戲的進行不是更省事？若果真如此，那不就跟看電視沒什麼兩樣了嗎？更慘的是，筆者的大腦也得不到解謎的樂趣了！

首先來看看 Fable 裡到底述說著什麼樣的故事：「在一個被外星高等生物 Mecubarz 統治的遙遠國度裡，有一個名為 Balkhane 的小地方。村莊裏的居民過著勤奮、簡樸的生活，直到一名野心家的出現－ Ismael 。他曾是個安分守己的牧師，但是當 Ismael 升為祭師團的一員後，由於野心與貪婪的驅使，他帶領了四名同伴秘密地進行一項叛國計畫…。

由於行跡敗露，這野心家和其黨羽終於受到了嚴厲的懲罰，連帶地也使得 Balkhane 的居民受到了無情而嚴厲的無妄之災。在 Mecubarz 的震怒下，世界被分成四個區域，分別被不變的冰、霧、水、火等之一所支配著。而四名黨羽分別被變成怪獸並放逐到這分裂的世界裏，統治著絕望的人們。

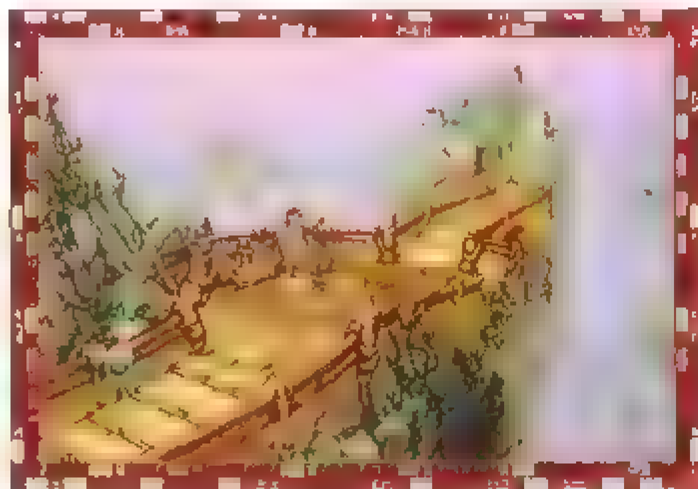
Mecubarz 離開前分別留下了四顆具有神奇力量的寶石給四名統治者：其中 Koreez 拿到了「翡翠（ Emerald ）」，他變成了〝冰魔〞，在「冰凍之地（ The Frozen Lands ）」上統治永恆的冬天。 Angor 拿到了「鑽石（ diamond ），在「霧之地（ The Land of Mists ）」上變成蛇妖。而 Vivern 因喜愛「藍寶石（ Sapphire ）」而變成蛇髮女妖，並被放逐在「濕地（ The Wetlands ）」上。最後一個， Chax 則擁有「紅寶石（ Ruby ）」，並隱居在「影之地（ The Land of Shadows ）」。至於 Ismael 呢？這還是個謎！而你是那名為 Quickthorpe 的年輕人，你能否從四隻怪物手中取回控制大地一切力量的四顆寶石？以解救 Balkhane 的居民？

讀者或許會質疑：「怎麼又是殺怪獸、奪寶石這一類的遊戲呢？」雖然，有很多遊戲的故事結構安排上或許有些雷同，不過並不表示遊戲的內容是相同的。這也說明了每個遊戲都有它獨特之處。在 Fable 的故事架構方面，可分為四個任務：那就是分別於四個區域、分別殺死四個怪物，然後收回四個寶石。說穿了其實了無新意，重點是這幾個任務

之間沒有什麼關聯，讓人覺得好像在玩四個獨立的子遊戲一般，只不過最後要把四個區域裏取得的寶石放在同一把鑰匙上罷了！

至於謎題的設計方面，大都不會太難。只有在最後一區「影之地（The Land of Shadow）」時才出現稍難一點的謎題。而且多半屬於物品應用方面的難題。由於主角從一區域至另一區域時，身上所攜帶的物品不會消失，所以遊戲從開始到結束前一路所累積下來的物品數量也相當可觀！以一個冒險遊戲而言，必須經常從一個小小物品欄內的二、卅十種物品中挑選一件物品來使用或試驗實在是件很煩人的事！還好遊戲的設計者有先見之明，提供了叫出物品欄的 Hot-key，這才稍稍減輕玩家的負擔。

若以這四個區域內所取得的物品與使用的場合來做一比較，你會發現幾乎物品只在同一區域內才有用處，除了一條毛氈例外，它可使主角從「濕原（The Wetland）」進入「影之大地（The Land of Shadow）」。此外主角還可以從各處取得一些對遊戲進展沒有幫助的物品。此外，關於物品的使用「USE」和給予「GIVE」的嚴格區分也增加謎題的複雜度和難度。由以上種種因素看來，在整個 Fable 中，物品的使用佔了整個遊戲謎題的大部分。



有時候當主角遇到危險而不幸陣亡了，遊戲中沒有任何訊息或任何 RESTORE 和 QUIT 的選項出現，卻要玩家自行按 ESC（結束遊戲）鍵。這點在遊戲初期時還真不習慣，因為你不知道主角究竟是死了還是能突圍？非得等了半天才能宣告主角完蛋了。

畫面色彩的調配及運用，以及場景的豐富可說是另一項令筆者滿意之處，尤其是在表現溪水或溶岩的流動，以及飄雪和山洞中昆蟲飛舞等幾處的畫面，都令人留下深刻印象。

令人不解的是，在遊戲進行中總覺得似乎少了點什麼，對了！是背景音樂。只有在遊戲進行前和結束後才有音樂出現。不知是遊戲製作者懶得做呢？還是認為遊戲中沒有太多雜音干擾玩家的耳朵比較能集中思考？關於這點就留待玩家自行判斷了。

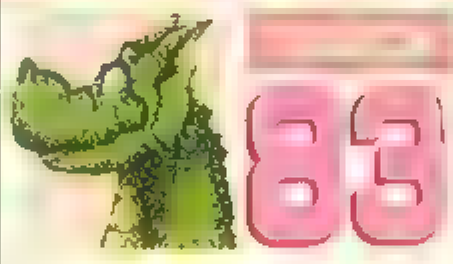
每當筆者拿到一個新遊戲（英文版）時，第一個問的問題便是：「有無對話的字幕？」關於這方面，Fable 的製作群考慮得很週詳，因此「語音（speech）／對話文字（text）」的選擇功能也很完整。玩家可就這二項分別選擇 ON 或 OFF。如果語音是選擇 ON，那麼遊戲中的對話會自動進行；如果是 OFF，則遊戲中的對話每一頁都會等玩家看完，按一鍵後才會跳至下一頁，這是非常好用的設計。

整體而言，除了謎題較偏重物品的應用、以及故事背景架構較弱外。Fable 不失為一個謎題豐富，畫面精美的冒險遊戲，只要你肯動腦筋，它必能帶給你數小時的奇幻冒險經歷和解謎樂趣。

群英會審 VER 2.1

整套遊戲給人的第一印象便是很有質感，製作公司在遊戲的外裝上很是下了一番功夫，而在進行遊戲時謎題的難易以及氣氛的掌控也都恰到好處。

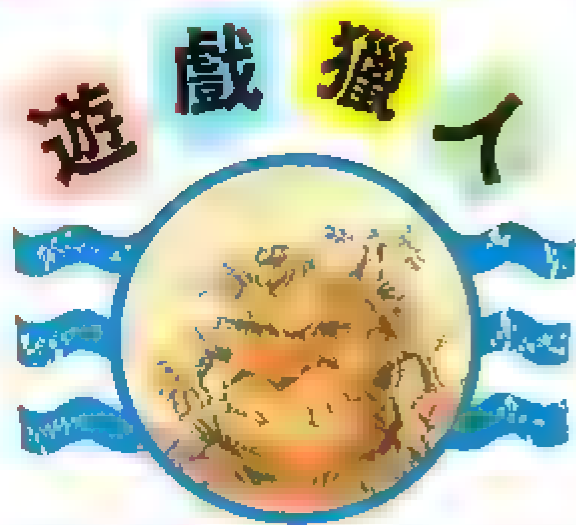
製作的相當精美，不論是外觀包裝或遊戲內容，都具有一定的水準，謎題設計難易適中，各項界面也都很親善，玩家更無需擔心語言溝通的問題，是一款值得一試的 GAME 喔！



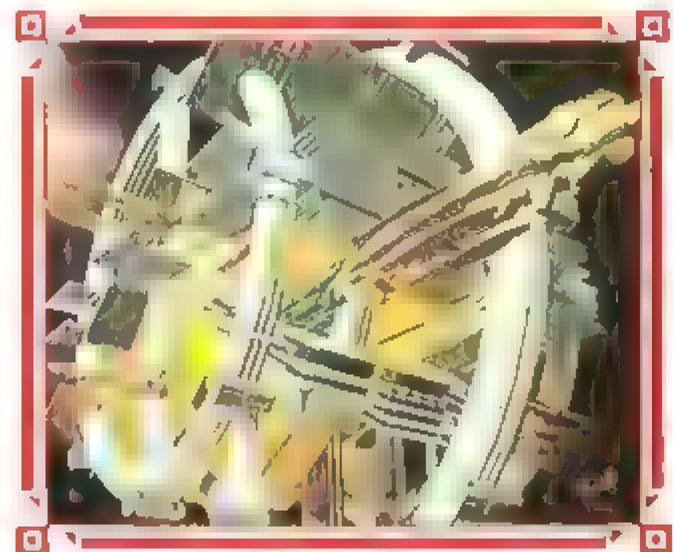
以擊倒魔王拯救世界為背景的冒險遊戲，在畫面的表現上相當不錯，不過在故事架構上略嫌薄弱，謎題則不算太難，而且也具有語音／文字顯示功能，是相當體貼的設計。

國外發行：Telstar Electronic Studios
國內代理：松崗
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M/K
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-75、16MB RAM、SB 16、4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／米克

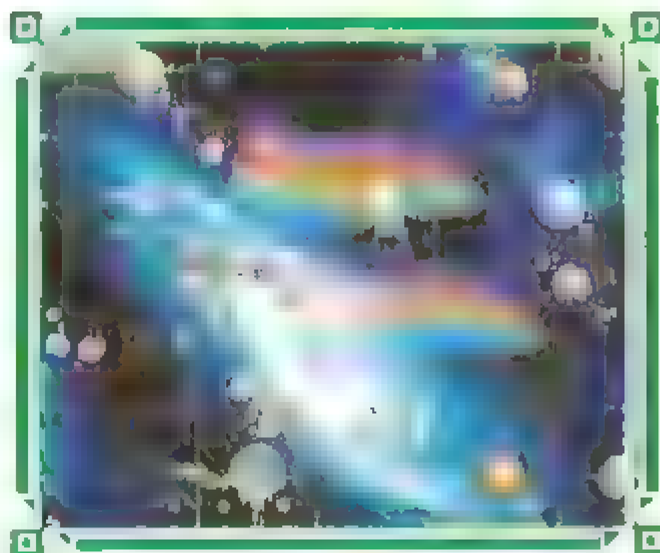


星際聯邦為了解決紛爭所召開的九國會議，在各國堅持己見的情況下不歡而散。而馬里帝茲的國王在返國的途中遇刺身亡，使得野心勃勃的貴族—多維特有機會發動叛變。當馬里帝茲的少主霍爾從學校回國時，整個國家已有一半的版圖落入多維特的手中；所以霍爾必須整頓經濟與軍事，奪回被多維特佔領的版圖。

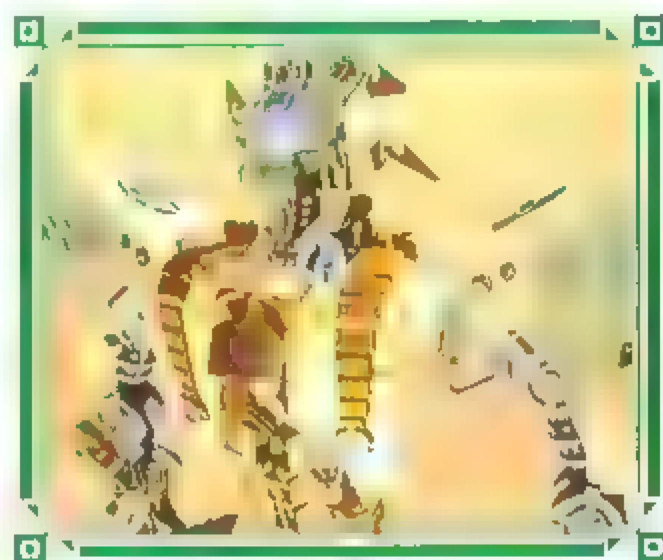
就筆者個人的感覺，《帝國霸業》這一段『太空版的王子復仇記』的劇情，與年初發行的《鐵鎖的星群》非常相似。然而除了劇情之外，本遊戲也有部份地方與《大銀河物語》、《鐵鎖的星群》相似。

2 遊戲架構

本遊戲屬於回合制的策略遊戲。玩家在每個回合都可以對星球下達研究、探查、防衛等命令，如果有艦隊駐紮的星球，還可以對艦隊下達移動、修理、造機、買賣武器、亞空間跳躍等指令。而這些指令的架構，與《鐵鎖的星群》的確實類似的，不過在研究方面，《鐵鎖的星群》只能研究各式船艦，本遊戲卻還可以研究搭配在船艦上的各式武器。



在船艦方面，本遊戲主要有空母與戰艦兩大類，視需要可以搭配爆炸武器、分解武器或雷射武器，而戰艦本身還可以搭載具有單獨戰鬥能力的機甲。由於戰鬥中所要面對的除了敵方的艦隊外，還有可能需要攻擊星球、要塞或死星，所以玩家必需視情況選用適當的武器。在這三類武器中，雷射武器是用來攻擊遠距離的敵人；分解武器則是用來對付近距離或斜角的敵人；至於爆炸類武器，則是直接用以轟炸星球或空母。除了武器之外，船艦與機甲還可以裝備恢復用品，直接在戰鬥中恢復各項數值；或者可以裝備防禦用的護盾，以增加防禦力。



而本遊戲最具特色的地方，在於戰鬥系統。雖然本遊戲的戰鬥也是採用回合制，但是卻不是採用一方全部行動完成，再換另一方的方式；而是以敵我部隊一個一個輪流的方式進行。也就是說，只要玩家對一個部隊下達指令，電腦也會對其部隊下達一個指令，然後再由玩家下指令，以此類推下去。由於這種輪流下指令的方式比較少見，所以在進行

戰術運用的時候，就要特別小心。除此之外，本遊戲還對武器加入了能源的限制，所以並不是買了武器以後就可以一勞永逸；萬一能量沒有了，還是得回母艦補充，或是使用恢復用品。

3 值得改進的地方

《帝國霸業》的型態與《大銀河物語》一樣，都是屬於「關卡式」的太空策略遊戲（其實《鐵鎖的星群》勉強也可以算是）。以筆者個人的經驗而言，「關卡式」似乎比較適合像是《天使帝國》或《炎龍騎士團》之類的RSLG；如果用關卡來安排策略遊戲的走向，不但不容易設計得好，而且容易扼殺了策略遊戲的自由度；而筆者覺得這也是《帝國霸業》、《鐵鎖的星群》與《大銀河物語》這三個遊戲共同的最大敗筆。畢竟策略遊戲不同於RPG 或冒險遊戲，如果硬是以劇情來主導遊戲的走向，就會使玩家玩起來綁手綁腳，完全不能體會到經營的樂趣；而且關卡式遊戲還有一個最大的缺點，就是「不耐玩」，但是這種問題在開放式的策略遊戲中，是不會很快就發生的（除非該遊戲設計得不太好）。

就太空策略遊戲而言，最大的本錢莫過於星球的開發與殖民地的建設，而這也正是太空策略遊戲一直在國外大受歡迎的原因；然而很可惜地，《帝國霸業》並未在這方面發揮，反而只把重點放在艦隊的經營與戰鬥上。但是在多數玩家迷戀即時戰略遊戲之際，這種慢節奏的戰鬥方式，會比即將推出的《星海爭霸》更吸引玩家嗎？

此外，本遊戲為了增加變化與多樣性，特別讓玩家可以自行裝備機甲與戰艦的武器；不過對玩家而言，這個設計反而增加不少的負擔。因為本遊戲的流暢度並不是非常好，而且艦隊的數目也不算少，如果要替每個艦隊與機甲裝備三項武器物品，就得花上不少時間；如果每次研發出新的武器物品就要再重新換裝一次，那麼玩家大概就要累昏了。其實在選擇武器時會秀出詳細資料是相當體貼的設計，但是在流暢度不佳的情況下，只會讓人感覺每次裝備武器都得花上許多的時間。

4 結　構

雖然《帝國霸業》並沒有很嚴重的缺陷，但是也沒有非常獨特而優秀的地方，就策略／戰略遊戲的喜好者而言，本遊戲是可以一玩的。筆者覺得比較可惜的地方，在於本遊戲未就星球的經營大加發揮，使得遊戲的耐玩性不佳；其實如果能把重點放在策略經營上，把戰術運用當成配角，那麼本遊戲應該可以吸引更多玩家的。

群英會審 VER 2.1

73

若單就畫面部份評論，帝國霸業的 3D 圖形繪製得相當具水準；但以整體而言，由於架構與型態並無特殊之表現，可說是美中不足。

78

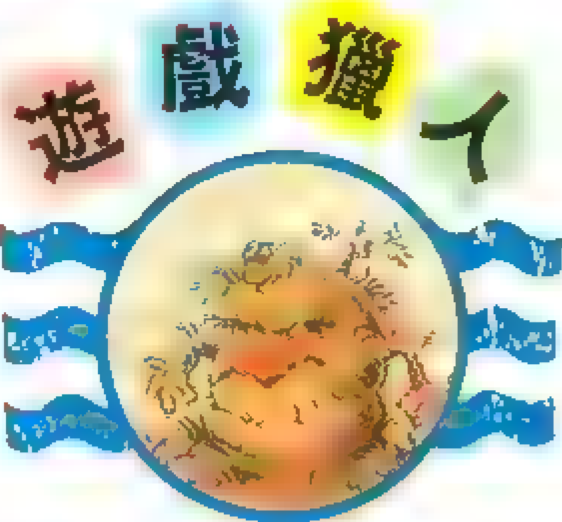
未知的銀河總是讓人充滿想像，而成為銀河的主宰者也是許多人心中的夢，在帝國中玩家則是扮演復仇的角色；戰鬥的部份是此遊戲強調的特色，而自行裝備武器，也讓遊戲更增變化。

75

以未來為背景的國產策略遊戲，遊戲中大量使用 3D 模組製作之圖形，具有相當不錯的聲光表現，不過未能在架構上多下點工夫，所以整體而言並無突出之處。

設計公司	旭光資訊
發行公司	第三波
發行類型	策略
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	486 以上
記憶體	8MB
支援音效	A/S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
售價	680 元
使用系統	AMD 5x86-P75、6x CD-ROM、16MB RAM、SB PRO II

REVIEWS



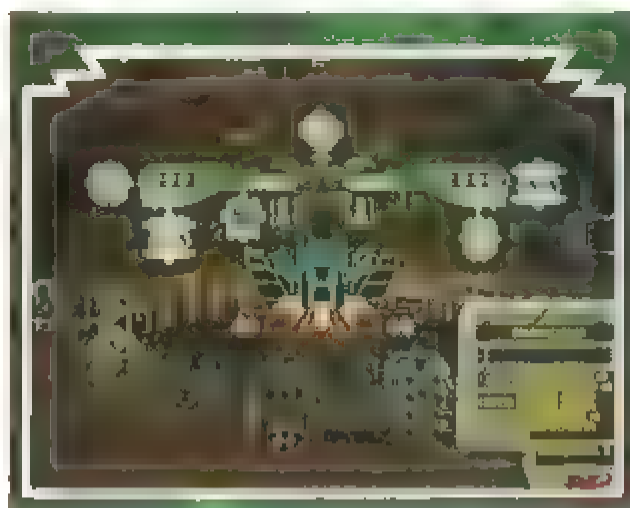
本文作者／LYC

末日大戰

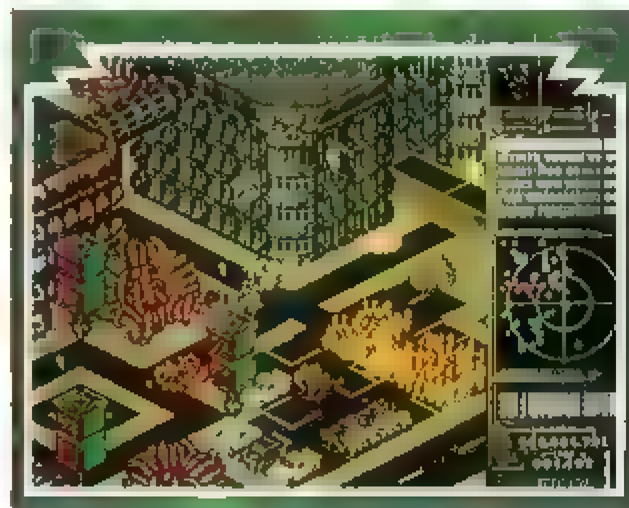
由於『魔獸爭霸』、『終極動員令』等即時戰略遊戲大受歡迎，所以在最近這一段時間中，類似類型的遊戲也開始掀起了另一波的熱潮，如『極道梟雄2』、『終極動員令－紅色警戒』等。而今天筆者所要評論的，則是較接近這一類型的遊戲－『末日大戰』。

為什麼說是類型較接近呢？原因是『末日大戰』除了需同時控制多架遠程戰術坦克來執行任務之外，其餘架構與一般動作遊戲並沒有什麼不同。在每一關剛開始時，玩家在選擇關卡並聽取任務簡報後，接下來就是花錢購買武器裝備，然後便開始遊戲執行任務，任務完成後便到指定地點撤離；如果在限定時間內完成的話，還可以獲得獎金。這是屬於標準的傭兵式玩法，其特點就是可以讓玩家隨著遊戲的進行而可以任意強化自身的能力，因此自由度頗高，自然就使得遊戲的耐玩性提高不少。

那玩家的自由度有多高呢？就讓我們來看看這個號稱人類救世主的遠程戰術坦克能搭載的武器裝備吧！其武器裝備也不下數十種，包含了直接對目標射擊的機槍、電漿砲、火箭等，以拋物線投擲的手榴彈、地雷、燃燒彈、火焰彈，具有追蹤能力的猛禽式追熱飛彈，可瞬時破壞週圍事物的超級炸彈等，還有查看週遭事物的掃瞄器、避免機體過熱的冷卻系統、預備用的能源筒等，使得玩家在搭配上擁有頗高的自由度，而且隨著任務進行，還可以購買到更強力的武器，讓玩家享受到成長的喜悅。

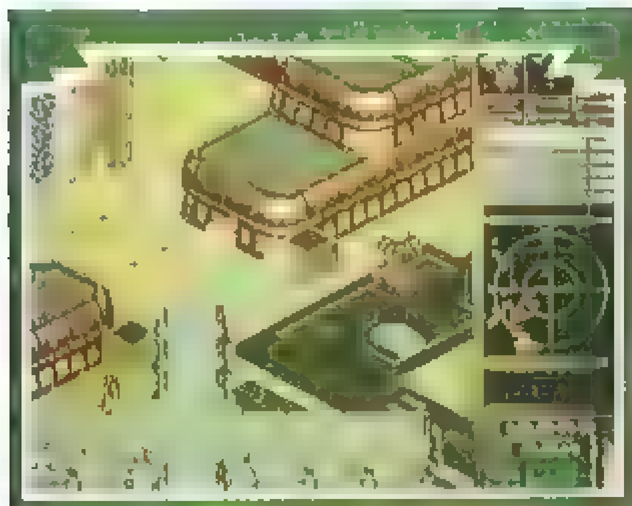


另外這個遊戲的最大特色，就是令人驚豔的畫面效果；在高解析畫面之下，以3D模組製作的各角色及物體呈現出相當華麗的成果，不論是四處聳立的高樓大廈、停放在空地上的運輸機、到處交錯的高速管道等，都構出了一幅未來都市的整體風貌；而建築物在爆獵炸後的碎片四濺、燃料槽炸裂開時火焰的遍地漫燒，更讓玩家不自主地想繼續眼前的炫麗火光。音效方面也相當出色，在筆者的ULTRA SOUND之下，機槍的不斷掃射、炸彈四處彈跳後爆炸、敵人遭到射殺後的慘叫聲等，讓人不自覺地深深陷入在殺戮的快感之中。

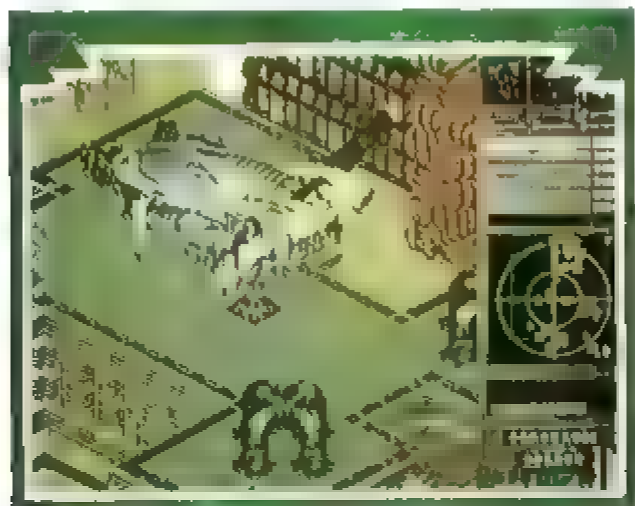


另外操控簡易也是本遊戲的特色之一。遊戲中幾乎可以用滑鼠玩遍全程，而且上手非常簡單，再加上熱鍵的設計，讓玩家在戰況緊急之餘，仍能夠掌控整個局面，而不會令人驚慌失措，是這個遊戲最出色之處。

雖然本遊戲在聲光效果及操控上都有其過人之處，不過也有

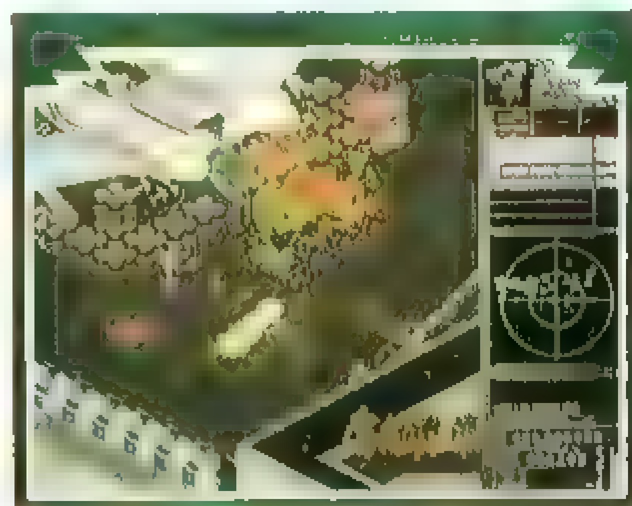


若干缺點。遊戲中共有七大關卡二十七個戰場，而且每個戰場都有數個任務需要執行，但由於遊戲中的任務變化不多，除了破壞某棟建築物外，便是救出人質使得遊戲在進行時較缺乏變化性。

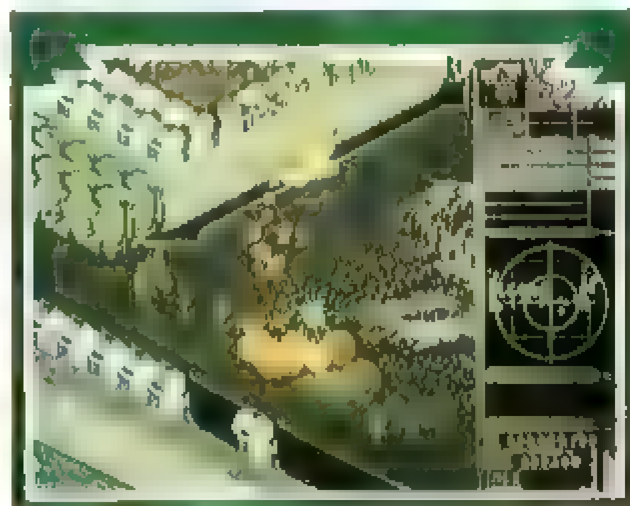


再來是難易度及平衡性的問題。遊戲提供了三種不同的難易度，不過在筆者看起來並未覺得有多大差異。基本上玩家控制的遠程戰術坦克相當耐打，一般敵人的攻擊可說是無關痛癢；除非是被自己的爆彈或飛行異形的火焰所攻擊，否則只要不被群毆，應該是能安然地完成任務。另外武器的威力也不太平衡，像電漿砲的威力要比機槍大上許多倍，偏偏又是一開始便可以買到，因此機槍便淪為只用來掃除鐵絲網之用，若用來對付敵人或破壞建築物，遠不如電漿砲來得好用。另外完成任務的時間也相當嚴格，如果是第一次進行關卡的玩家，是很難在限定時間內完成的，所以自然也得不到過關獎金了；若之前沒有節約彈藥的話，到後面可能就會陷入無錢又無彈藥的絕境哦！

由於遊戲採用立體斜向 45 度視角，因此在某些地區便會造成視覺上的死角，而使得玩家不易辨別目前所在方位，而最後幾關又偏偏是在大樓群中執行任務，讓人頗有陷入迷陣當中的感覺。另外遊戲在設定上讓玩家需要觸發或破壞某些機關後才能進入某些區域，雖然用意甚佳，但是在時間限制之下，如果沒有按照順序來解開，反而會讓人無法在時限內完成任務；偏偏有些機關的設計又頗為刁鑽，因此容易讓玩家在經過一兩小時後仍無法完成任務。



總而言之，「末日大戰」的聲光效果及操控上都相當令人滿意，但是在任務安排上則略為單調，而難易度及架構上則未盡完整。如果製作公司能夠再由原架構予以改良，相信本遊戲將能夠列為經典之作。

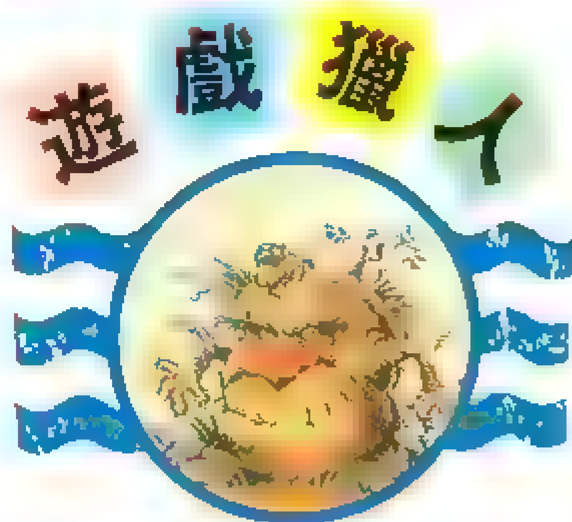


群英會審 VER 2.1

COW BOY 82	83	86
此款遊戲的畫面效果令人驚豔，而在聲音的特效處理上更顯逼真熱鬧，但也落入一般戰略遊戲的通病－任務過於單調、重覆，是這款遊戲令人惋惜之處。	設定不良是本遊戲最讓人詬病之處，不論是任務的安排、武力強弱或是關卡的設計；沒有適當的配合變化，造成遊戲週而復始的執行相同任務，較缺乏娛樂性。	類似極道梟雄的動作遊戲，雖然聲光效果表現得相當突出，但任務內容過於單調使得遊戲變化性不大，不過其操控介面則十分容易上手，因此仍值得一玩。

設計公司：MIRAGE
發行公司：美商新美
遊戲類型：動作戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN 95
適用機型：486 DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
售　　價：860 元
測試配備：486 DX4-100、32MB、ET4000-W32P、ULTRA SOUND、8X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／神手

其實，筆者對 Cryo 這一家製作公司還蠻佩服的，雖然他們推出的遊戲，可以稱得上經典之作的並不算多，但是，都至少在一定的水準之上；更叫人感到佩服的是，他們所製作的遊戲，竟然分別由兩家大遊戲公司發行，分別是 Mindscape，筆者在上一期曾經介紹過的《瘋狂大飆車Ⅱ》即是，而另外一家則是 Virgin，最新的作品便是筆者等一下要為大家評論的這一套《終極追殺令（ Hardline ）》。

在這一套遊戲當中，其設定的背景年代為西元 1998 年，而當時是一個相當混亂的年代，有自稱為 Sectoid 的宗教狂熱份子，紛紛為了宣揚他們領袖「達克（ Deck ）」而四處破壞。至於玩者所扮演的角色，原本只是位平凡的直昇機駕駛員，卻在無意中聽到了一名女子的求救訊號，但等他趕到現場之後，迎接他的不只是那名女子冰冷的屍體，還

有一場險惡到極點的「槍戰」。

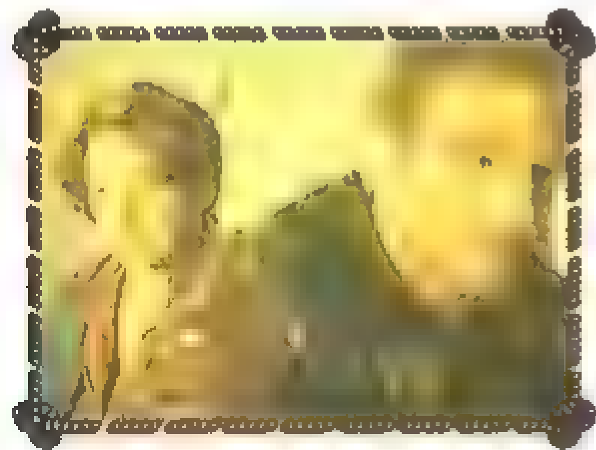
「槍戰」?! 沒錯，這是一個以冒險遊戲為經、輔以射擊類槍戰場景為緯的嶄新類型遊戲，玩者在到達某些場景時，便必須依情節的需要，將畫面上所出現的敵人一個一個地解決掉，才能繼續往下一個地點邁進，或是停下腳步來檢視一下週遭的環境。

隨著劇情的不斷推演，玩者所扮演的角色發現，其實他涉入這一段陰謀當中，似乎早已注定；當然，除了跟邪惡組織對抗之外，遊戲中也安排了一位美麗的女主角，最後，英雄自然會抱得美人歸。雖然情節的發展在意料之中，而且還是或多或少有一些牽強附會的劇情，諸如主人翁與邪惡組織的領袖，竟然是親兄弟，還有他們竟然同是超能力的高手 ?! 不過話說回來，將這些劇情完整地以真人影片的方式呈現在大家面前，而且為了提高遊戲性，還增加了槍戰的過程，在創意方面，還算是蠻新鮮的。

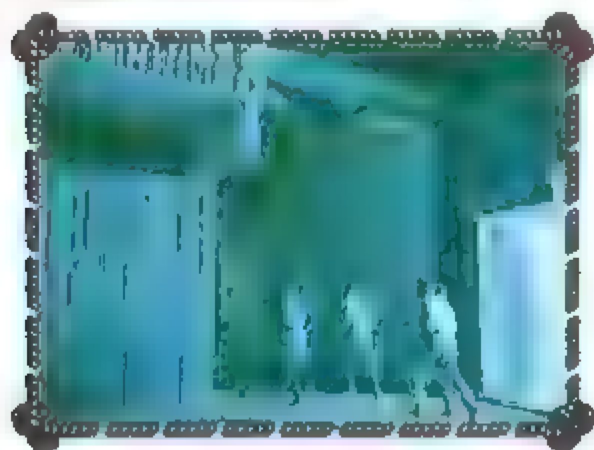
而這些真人影片，總計差不多有將近兩個小時的長度吧！所以使遊戲的光碟片數量達到三張之多，而除了一般的 VGA 的模式之外，另外還提供了 SVGA 的 640 × 480 256 色的高解析度模式，或者，你想採用 640 × 480 、 32768 色也行，不過在這些高解析度之下，所播放的畫面都是「交錯式」的，也就是在畫面都會出現一道一道的黑色線條，而且就筆者的感覺來說，兩種高解析度模式的表現其實差別不大，而且低解析度的畫面品質也不錯，如果並非使用 Pentium 級電腦的玩者，還是建議使用低解析度畫面就行了。

而各位演員在遊戲的表現也相當不錯，表情都相當逼真，給人的感覺真的就算是一部相當刺激的幻想、動作影片，不過除了一些槍戰的畫面略嫌血腥之外，其中一段主角與女主角的激情演出，更是露出了兩點，這對年齡較小的玩者來說，可能過分刺激了點，雖然原廠在推出時，標有一個小小的標示，註明為僅適合

十五歲以上的玩者購買，不過，國內代理商似乎並未加註其他的說明，這一點可能留待近期通過的「軟體分級制度」，來作一番適當的評定吧！



而在整個遊戲的操作方面，由於仍以冒險遊戲爲主架，所以免不了一些需要執行指令的過程，此時玩者只要移動滑鼠，游標便會隨著可採用的指令而變化，這一點還算表現不錯，而且在進行槍戰時，其反應也相當靈敏，不會有按下按鍵三四秒之後，才有反應的情形出現。



不過，一些較深入、進階的操作就不是很理想，這是因爲採用全螢幕的方式來進行遊戲，所以必須採暫停的方式，另外叫出物品欄、或其他特殊的指令等等，爲此遊戲也以提供熱鍵的方式來補強，不過卻漏了一個相當重要的功能「跳過動畫」。由於主角死於非命之後，重新載回進度時，可能必須重新觀看一些動畫，此時，若想跳過一段動畫，必須叫出三層視窗！眞的是有一點累人。

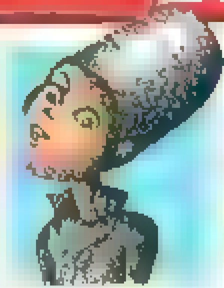
遊戲中的謎題都不算太困難，而且可供解謎的物品都在附近，所以對玩者來說，詳細搜查每一個地點，獲得每一樣物品，是完成遊戲的一大要點，特別有部份的物品是藏在畫面上的箱子、盒子裡，若不先開槍射擊是不會發現的，這點就稍偏了一些；此外，雖然在故事中有一些可作選擇的部份，不過都不會影響遊戲的流程，原則上來說仍是一套單線發展的遊戲。

另外某些物品在使用時，判斷較爲嚴苛，而且也沒有無法使用之類的提示，所以在嘗試錯誤一段時間之後，才發現必須將該物品的中心部位，移動到欲使用的地點上之後，再按下滑鼠左鍵，也算是從雞蛋裡挑出點骨頭。

而就動作射擊的層面來看，這部份的難度就高了不少，尤其在速度夠快的電腦上，敵人的反應相當快，發射子彈的速度也不慢，或者說，子彈飛向你的速度可能會比你開槍打他們來得快些，所以筆者可說是步步爲營的，每當沒少血就成功地殺掉一個敵人時，便立刻將進度儲存下來，否則便重新叫回進度，如此週而復始，才能順利通過許多地點。

在玩完整個遊戲之後，筆者覺得自己彷彿看完了一部中上水準的動作影片，而且自己還能親身擔任主角的角色，雖然或多或少還有點不近人意，但「互動式遊戲」的夢想，已然不遠。

群英會審 VER 2.1



83

複合式的遊戲方式，爲單純的冒險解謎開闢了另一條新的路，一套遊戲雙重或多重享受的樂趣，的確是不錯的設計，或許下回會冒出一套冒險＋策略的遊戲也說不定哦！

84

尺度頗爲大膽的一套 Game，不僅血腥更有「激情」，這對台灣這未分級的遊戲市場而言，並不值得鼓勵喔！雖然市場充斥了許多色情光碟，但希望代理商仍能爲「小」玩家把關。

83

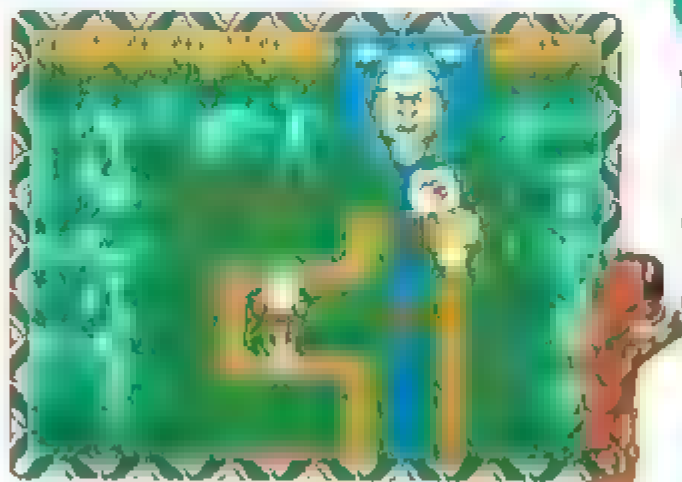
融合了動作與冒險成份的遊戲，在遊戲過程中穿插著各類型的動作畫面，讓玩家更能感受到遊戲的緊張氣氛；而支援多種解析模式的作法，也是項體貼玩家的設計。

國外發行：Virgin
國內代理：第三波
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟 X3
使用平台：DOS/Win95
適用機型：486DX2-66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：1200 元
測試配備：P-100、32MB RAM、Sound Blaster AWE32、4X CD-ROM

REVIEWS

本文作者／皮蛋妹

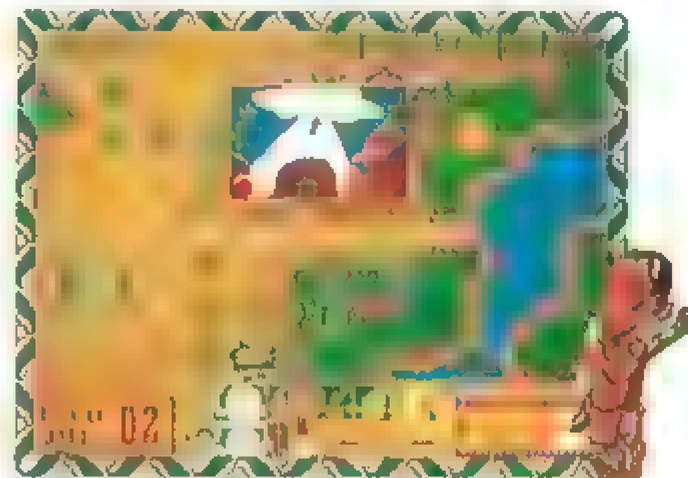
這套由熊貓所設計的非洲探險在一代中已頗受好評，現在可是堂堂邁入二代了ㄋㄟ！而他各方面的表現與之一代有何長足呢？就讓皮蛋妹慢慢說給你聽吧！



這是一款FOR DOS的遊戲，意即它並不支援WIN 95模式下的DOS，玩家若有安裝WIN 95則要以純DOS開機才可執行喔！否則遊戲可是會『當』你千遍也不厭倦的。好了來談談正題吧！非洲探險Ⅱ的進行方式分為兩種：一為大富翁模式，另一種則為探險模式；不過玩法是差不多的啦！遊戲操作設計的相當簡便，除了以滑鼠來控制之外，還支援搖桿喔！並且在鍵盤上佐已熱鍵輔助，而視窗中顯示狀態的欄位也可運用熱鍵切換到你覺得順眼的地方喔！這次參與競賽的角色增加到了十位，這些來自世界各地的尋寶者齊聚非洲大陸上，讓玩家有更多的選擇，除了擁有逗趣的名字之外，人物的繪圖風格也相當可愛討喜，皮蛋妹「很給他喜歡」ㄋㄟ！（就是很喜歡的意思啦！） 不論是人物的大頭照或是遊戲中人偶的圖像，都設計的很有風格，熊貓在美工這部份的用心是大家有目共睹的。

與之一般大富翁類型遊戲所不同的是，在開始進行遊戲之前玩家必需為自己的角色選擇一個職業，這就有一點融入RPG遊戲的特質了，而且這部份也相當重要的說，因為隨著您選擇職業的不同對以後財富的累積有莫大的影響呢！你在自己的土地上建築、經營或開墾與你職業有關的東西時，將有助於提昇等級，而等級的高低又與你所可以攜帶物品的多少有絕對的關連，所以如何使自己的等級提昇在此遊戲中也是玩家要費心的地方，若你對自己的職業不滿時，可以在職業介紹所中轉換自己的職業，但是這也意味著你必須重新開始經營喔！

大富翁類型的遊戲最容易發生的弊病就是變化性不大，周而復始的重複動作玩久了，很容易就失去了趣味，很多人一起玩的時候還好，但當一個人與電腦挑燈夜戰時，若沒有豐富的變化性可能就會玩不太下去[illegible]在非洲探險Ⅱ中可就沒這方面的問題了。因為啊！遊戲提供了連線的功能，聽起來很不錯是吧！但遺憾的是遊[illegible]戲只提供透過串列埠或數據機的連線方式。若是能透過INTERNET 用KAIL的方式來連結，讓更多的同好進行廝殺的話，相信連線將會更有刺激性，不過有設計連線的功能，也已經不錯了值得給予鼓勵的唷！除了可連線之外，遊戲中的各



式各樣事件絕對讓你玩個過癮，好的壞的都有就端看個人的運氣好壞了，不過有時也會遇到些讓人又好笑又生氣的狀況，尤其是在探險的模式中，好不容易走到了最內圈，卻不小心一失足成千古恨踏中了回到起點的格子，一切又得重新來過，而且遊戲中「LILI COCO」（就是ㄌㄧㄌㄧ ㄎㄡ ㄎㄡ的意思啦！）的怪物一堆，子彈可是不可缺少的裝備喔！因為你隨時隨地都會遇到些擋路的傢伙，這時就要將槍上膛把他打跑，免得被咬上一口而減少血液，若血液變成零時可就會

強迫進醫院休息喔！

在非洲幅員廣大的土地上有著許多國家林立著，每個國家的特性也不盡相同，玩家可依土地的性質與本身的職業選擇：種植農作物、開採礦物或是經營旅館、飯店、賭場及俱樂部等相當的多元化，不過小女子覺得遊戲的地圖可能略嫌小了一點，走沒多久土地就差不多都有主人了。雖然地圖略小但遊戲中設計了些岔路可供玩家探險，以彌補這部份的缺憾吧！這些額外的探險旅程有位於南非附近的金礦山，在這裡有金礦可以撿喔！撿了再拿去變賣可趁機賺上一筆呢！在這塊美麗的瑰土上眞可謂是遍地黃金啊！還有剛果附近的叢林，想找土人嗎？來這兒轉轉吧！運氣好的話還可以撿幾個土人回去呢！喜歡海上探險的玩家在此也有地方可去喔！遊戲提供了大西洋探險的岔路，相信你運氣不差的話可以在海上撈到不少好料的；沙漠中的海市蜃樓可是充滿了許多的變數，玩家到這而來的時候可就要小心了。最後的一個岔路就是埃及的古墓岔路，讓你有機會可以搜括法老王的道具與法術唷！一般的探險生活過累了嗎？那就去旅行社買張旅遊卷出來透透氣吧！

一套益智棋盤的遊戲好玩與否除了變化性十足之外，各種害人的、保命的工具更是不可少，缺少了這一部份遊戲的娛樂性將會大打折扣，在非洲探險Ⅱ中絕對可以讓你玩得盡興喔！善用各種道具將更能幫您輕鬆取得寶藏

喔！而且運用得當的話財富的累積也相當可觀的說。小女子我特別喜歡那個把對手變成豬的法術，設計者眞是與我心有戚戚焉啊！說到這兒皮蛋妹到想起一樁事兒來，遊戲的說明書做得滿詳盡的，人物的介紹、畫面的說明、物品的使用方法、各式場所的解說等等，若有任何疑難雜症在此定可覓得擬方，詳細到連反制對手的法術、道具也都有說明喔！省卻了玩家不少摸索的時間。

遊戲整體得表現都相當不錯，沒啥缺點可挑惕的，音樂的曲風相當輕鬆，聽久了也還不至於覺得厭煩，音效作的也還不錯唷！畫面的表現也頗有水準，不論是主地圖或其他的小場景，在在都保有遊戲的風格與精緻，筆者也蠻欣賞被動物咬到時的小動畫，看到獅子張著大嘴咬來咬去，嗯！很過癮唷！這是一款合適全家大小、男女老少總動員的GAME，不論是全家同樂或是三五好友廝殺，相信非洲探險Ⅱ的表現都相當稱職。

群英會審 VER 2.1

83	85	84
又一款將紙上遊戲移植到 PC 上的遊戲，無論是在人物造型的變化或是各式建築物及物品的設定，都相當地用心，進行中的音樂音效也都相當稱職。	市面上益智棋盤類型的遊戲總是不斷的推陳出新，設計的也越來越精緻了，以非洲探險Ⅱ而言，除了大富翁的模式外又提供了探險模式，讓玩家有更多的娛樂，是一項不錯的創意喔！	以非洲尋寶爲主題的大富翁遊戲，加入了更多角色及特色，使得遊戲具有相當的可玩性；畫面表現也頗符合遊戲主題，算是目前大富翁類型的遊戲中表現較出色的一款。

設計公司：熊貓
發行公司：熊貓
遊戲類型：益智棋盤
發行版本：光碟／磁片×6
使用平台：DOS
適用機型：486 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/M/G
顯示模示：SV
操作界面：K/J
密碼保護：磁片、色塊、數字、密碼
遊戲售價：590 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM

REVIEWS

遊戲獵人

本文作者／JEFFRY

冒險9號

就跟這個世界的大多數人們一樣，您原本只是一位平凡的人罷了，但是就在某一天，您突然接到一封神秘的信件，赫然發現這封信件居然是您一位叔叔寄的遺書，於是就在有點莫名其妙的情況之下，獲得了稱爲最後名勝的遊樂場所有權。抱著一大袋矛盾的心情來到了最後名勝的所在。

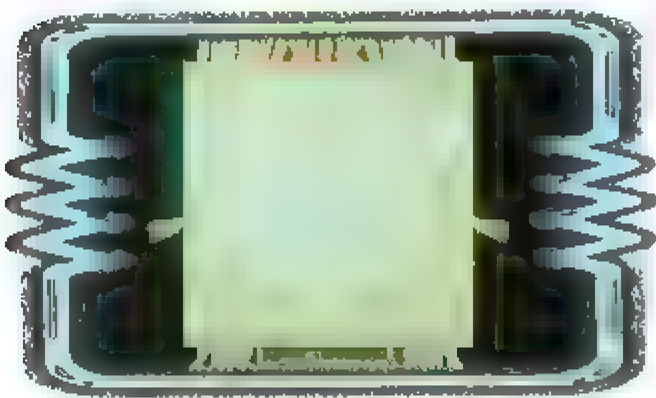
面對大門的密碼鎖，根據叔叔遺書上面的密碼輸入進去，就在您進入窄小的玄關之後，大門又自動地關了起來。身處於豪華大房屋的挑空大客廳裡，裡頭的裝飾卻又是稀奇古怪到了極點。您開始在大屋裡頭到處探險與遊走，可是卻慢慢地感覺到，在這一切華麗的裝飾外表之下，似乎隱藏著許多陰謀與危機，而所謂的謬思機器的眞正用途又是什麼呢？這一切的一切都正在等待著您抽絲剝繭來尋找出答案來了。

冒險9號乃是由 Tribeca Interactive公司設計，並且由GT Interactive代爲發行的超現實冒險解謎遊戲。相信您一定跟筆者一樣一頭霧水，因爲在此之前從來沒有聽過 Tribeca Interactive 這家公司，不過要是說到參與這款遊戲的人員，那麼您就會開始張大嘴巴。冒險9號可以說是一款集結好萊塢著名演員與人才的超級大作，不僅僅是因爲遊戲的執行製作請來了金像獎影帝勞伯狄尼洛擔任，遊戲的配音重責大任則交由雪兒與克里斯多夫李維等影星盡情發揮，而整款遊戲的美術設計更是找來了麥可傑克森危險之旅專輯的美術設計師來設計場景，先不論遊戲的表現到底是好是壞，光是這樣子破天荒組合的本身就具有相當大的吸引力了。

說到這款遊戲在畫面方面的表現，那可眞的是棒得沒有話說，雖然遊戲畫面顏色的數目只用到了256色而已，但是透過高解析度的畫面效果，再加上馬克雷登的強烈個人美術風格，幾乎彌補了顏色數目太少的缺點。要怎麼解釋這款遊戲的美術風格呢？簡單言之，就是充滿幻想的超現實寫實風格，現實當中不可能的物品組合或現象，在這款遊戲裡頭到處充斥著，像是載著一顆大頭飛來飛去的螺旋小飛機、機械猴子大王、琴鍵嚴重不足且失去原音的小鋼琴、會抖動且像是內臟模型的怪異擺飾，當然還有充滿謎團的謬思機器等等。筆者本來就相當欣賞危險之旅專輯的封面風格，再透過場景與場景之間那種特殊轉換效果，讓筆者宛如眞的就置身於這樣一棟怪異萬分的大房屋裡頭，並且拼命想將這棟房屋所暗藏的秘密給找尋出來。

在冒險9號的音樂表現方面，由於遊戲本身相當特殊的走向，所以其實幾乎聽不到任何的背景音樂出現，不過豐富的各種音效倒是完全填滿了沒有音樂的缺

憾。冒險 9 號的遊戲音效不僅具有相當高音質的表現，而且音效本身所營造出來的遊戲效果與氣氛實在棒得沒有話說，更是將遊戲本來就詭異無常的感覺增強到極點。遊戲語音方面的表現就更無需筆者多費唇舌介紹了，這些好萊塢演員的聲音表現相當地一流，如果沒有這些演員的參與，遊戲聲音方面的魅力恐怕會下降許多。



至於在冒險 9 號的遊戲操作方面，滑鼠是玩家必備的設備，不過遊戲的一些系統控制鍵還是需要借由鍵盤來呼叫與操作。在遊戲的界面設計方面，冒險 9 號表現得相當簡單明瞭，玩家只要透過滑鼠游標的變化，就可以知曉目前這個場景所可能執行的動作有那些，像是扳下把手、拿取物品、檢視物品或是向別的方向行進等等，尤其扳下把手或是拿起門環敲門這類的設計最爲有趣，因爲玩家不僅只是要在這些物品上面點一點就算了，還真的要根據實際的施力方向來移動才行，這種擬眞的設計倒是現今很多冒險解謎遊戲所沒有的設計。

如同前面所提到的部分故事劇情，冒險 9 號這款遊戲的主要目的，就是在這座名爲最後名勝的大屋子裡頭到處探險與解謎，如何在充滿怪異物品的環境當中將所有細微的線索給拼湊起來，就有待玩家不斷進行腦力激盪來完成最後使命了。其實冒險 9 號這款遊戲的概念並不算特別新穎，甚至可以說是受到迷霧之島影響之下的最佳產物，因爲遊戲就跟迷霧之島一樣，最後名勝裡頭並沒有太多的人物出現，有的只是充滿謎團的物品與裝置，玩家所要做的事情，就是透過遊戲主角的第一人稱的視角觀點，來徹底觀察這棟房屋的所有景物，除了要解開留在這棟房屋裡頭的種種謎題之外，更要想辦法找出所有奇形怪狀機械之間的關聯，如此才能夠挖掘出所謂謬思機器的背後眞相。

冒險 9 號這款遊戲最大的精髓所在，自然就是在遊戲的解謎部分，而這部分也是這款遊戲的另外一大特色所在。在以往的冒險解謎遊戲裡頭，玩家要應付的無非就是文字謎語或是益智型遊戲謎題，但是在冒險 9 號當中，玩家不僅僅是要解開這些屬於平面的謎題，更是嚴重考驗著玩家的聽力，記憶力與邏輯理解能力等等。可不要小看這些謎題喔！要不然玩家就只有被這些謎題給玩弄到底的份了。

雖然我們可以將冒險 9 號冠爲 Myst-Like 的遊戲，但是這對於遊戲本身的傑出表現而言是不太公平的，既使這兩款遊戲的走向與精神都相當類似，不過遊戲帶給玩家的感受卻是截然不同的。想要向您的膽量與能耐挑戰一番嗎？那麼冒險 9 號絕對會是您不二的選擇。

群英會審 VER 2.1

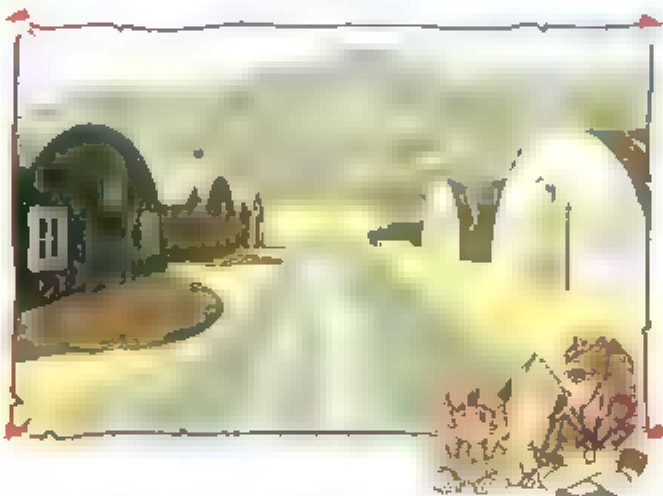
COW BOY 80	88	84
雖說遊戲的玩法與一般解謎遊戲類似，但冒險 9 號從裡到外所營造的超現實風格，讓接觸者有著不同常態的詭異感，喜歡嚐鮮的玩家可自行入內體會。	大卡司大手筆的製作，跳脫傳統冒險遊戲的巢臼，以巨星獻「聲」爲遊戲錄製語音，在聲光方面的表現眞可謂可圈可點，解謎的部份也是不容小覷的喲！	表現出超寫實風格的冒險遊戲，充份考驗玩家感官及思考邏輯，而一再顛覆傳統的畫面表現更是令人耳目一新的感受，喜歡新奇事物的玩家可試試。

國外發行：GT Interactive
國內代理：美商新美
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：486DX33
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：980 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

本文作者／Agnes

一座孤立於埃及沙漠中的採礦基地，在二次世界大戰的時候曾經被納粹短暫的占領，但是隨即被駐紮於該地的盟軍給奪回。目前則是一個採礦公司的採勘地點，距此不遠處的礦坑據說可能會爲公司帶來一筆不小的財富，所以對於公司來說分外的重要。但是目前沙漠中傳來的一則訊息，則爲這筆看來樂觀的進帳帶來了些許陰影，由於在礦坑區意外出土了一個神秘的箱子，當地的工人都懼怕這個箱子所會帶來的詛咒，所以集體罷工，眼看當地的負責人沒有辦法解決這個問題，於是總公司就從曼哈頓派來了一個專員前來處理這個問題，希望他能夠在這個科學昌明的年代裡，說服大家擺脫這種可笑的迷信…但是，木乃伊的詛咒眞的是迷信嗎？！還是人類淺薄的知識又將要面臨巨大的挑戰呢？

由於筆者是個死忠派的 DOS 玩者，到目前爲止連 WIN95 都沒有裝上，所以對於 MUMMY 限制 WINDOWS 或 WIN95 安裝難免稍有微詞，希望遊戲內容値得讓筆者大費周章的爲它開特例。



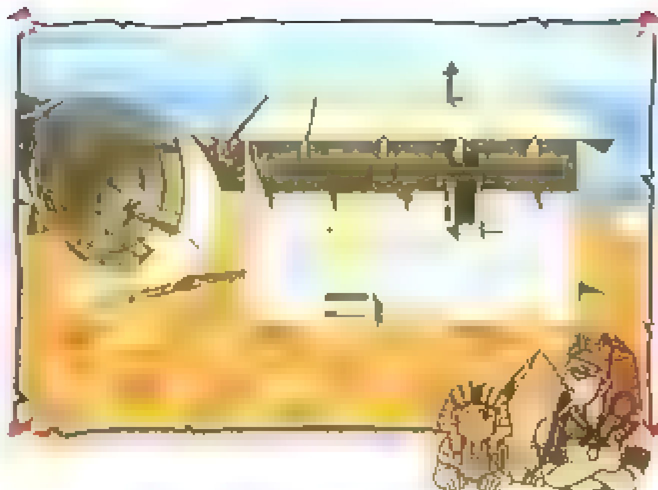
遊戲中的人物都是以 QUICK TIME MOVIE格式來播放的，遊戲中的主角之一是我們常見的老朋友－ ADMIRAL TOLWYN，STAR TREK:GENERATIONS 中殺死傳奇人物科克艦長的 DR. SORAN，老字號的演員 MALCOM，其演技自然不在話下，欣賞遊戲中的人物畫面是相當享受的一件事。更讓人佩服其專業的態度之處的特點是，遊戲中的配音十分的細心，如果角色從沙地走到硬地上來，玩者可以很明顯的聽出來走在沙上和水泥地上不同的腳步聲，而許多包含了各種各樣的背景和機器聲都可以明顯讓玩者感覺到其眞實性。而且遊戲中的配樂十分的多樣化，幾乎是只要走到一個有特殊事件發生的地點，屬於該地的或詭譎或懸疑的配樂就會適時的響起，讓玩者立刻可以感受到一股強大的壓力環伺，從而更爲投入這個遊戲中。

遊戲的畫面也相當的精緻，這點玩者可以從附上的圖形中看出來，沙漠中飽經風霜的建築物，隱藏有古老祕密的古物，或是模仿埃及風味的室內佈置，都讓玩者有親身體會異國風味之感，尤其許多時候考慮到光影角度的的圖片和建築物看起來十分的寫實，頗爲讓人讚歎。不過有個很大的缺點是，遊戲中一開始的時候，因爲是夜間，所以畫面十分的黯淡，讓筆者玩得頭昏眼花（即使把對比度和明暗都已經開到最大），很難辨識畫面中的許多景物。還好第二天的時候遊戲進行的時候恢復成白天，許多景物才恢復原先的亮度。但是仍然有

很多室內的場景在這個時候色調過於黯淡，不知道是不是美工的問題，有很多明明在白天應該可以清楚看見的物體也在這種低光度的處理之下變得難以看清楚，讓有些時候謎題的處理因爲這樣而變得難度很高，筆者就因爲這樣而怎麼樣都看不見一個發電機的啓動鈕，害得遊戲進行相當的不順利。這可以算是會影響到遊戲進行的一個不當之處。

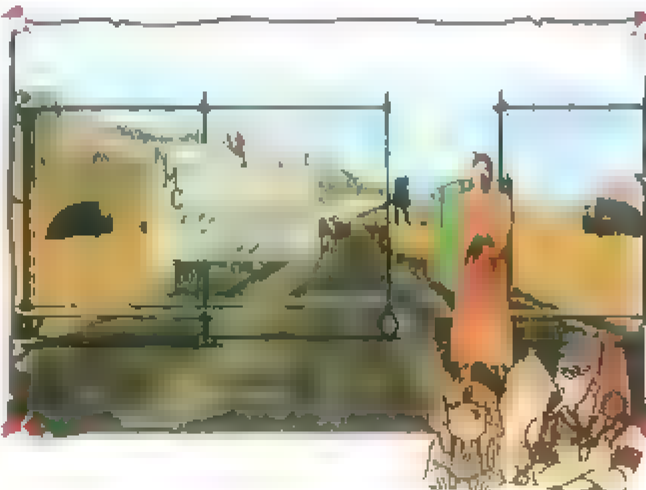
再來要討論的是遊戲進行的方式，事實上，對於一個冒險遊戲來說，和玩者互動的介面和方式才是這個遊戲的靈魂所在，其他的部分都是爲這個遊戲增添風味的調味料，君不見當年 APPLE 時代，即使人物只由幾個線條構成，仍然可以讓玩者玩得不亦樂乎，關鍵就是在其互動方式引人入勝。筆者最注重的就是遊戲設計者引導玩者進行遊戲的方式；因爲遊戲跟小說或是電影不同，小說是由作者，電影是由導演來帶領著玩者來一步一步的認識由他們所構築的世界，而遊戲則因爲有它自己的自由度在，玩者可以以自己的意志來決定遊戲進行的方向，這個時候要如何能夠讓玩者不會覺得處處受限，卻又能夠照著設計者原先計劃的步調來進行遊戲，就是設計者的工作了。

很可惜的，在 MUMMY 這個遊戲中，筆者看不到設計者在這一方面所下的苦功，遊戲是由每一段突破性的發展所連貫在一起的，良好的設計應該要能夠讓玩者靠著遊戲中的提示而能夠找到下一個突破性進展發生的地方，或是下一個線索出現的地方，讓玩者搜遍每一個地方的窮舉法固然也可以讓遊戲順利的進展下去，但是這未免太過不符合筆者心目中的〝遊戲人體功學〞，試想，每一個突破都要讓玩者把以前去過的地方徹底再度搜查一遍，這樣是多浪費時間的一件事，這豈不是把角色扮演遊戲中爲人所詬病的〝練功拖時間〞的作法改頭換面放到冒險遊戲中嗎？很不幸的， MUMMY 的冒險劇情



銜接上就出了這樣的問題，許多的物品在拿到了之後沒有進一步的訊息提示，導致玩者也不知道這些用品的用途，連鑰匙都不知道現在拿到手上的可以多打開哪些門，必需要一個一個門的再去試，每拿到一把新鑰匙，這個過程就必需要重複一遍，眞可說是苦刑拷打。再加上對於下一個步驟的指引不夠，玩者不清楚自己的目標應該是什麼，進而沒有辦法知道自己行爲的意義是什麼…這樣的過程帶給玩者的是極不愉快的經驗。讓筆者對這個擁有很大潛力的遊戲的觀感大打折扣。

讓玩者能夠玩得順暢的遊戲，對於遊戲設計者來說是個很高難度的挑戰，也許我們下次會看到更接近完美的作品吧！



群英會審 VER 2.1

84

遊戲進行時的明暗度極不合理，易影響玩者繼續探索的心理，而在音樂及音效的配製上則是處理得相當不錯，並將神祕的氣氛充份地營造出來。

81

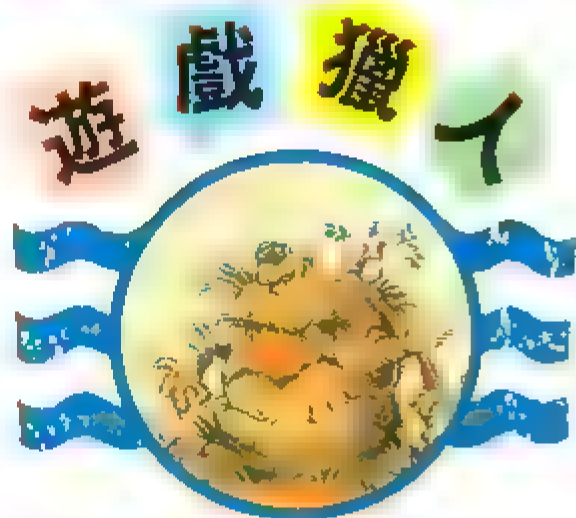
遊戲的設定並不理想，沒有適當的提示給予玩者，讓玩家必需重複的嘗試；從錯誤中找尋答案，是遊戲的一敗筆；在景物方面的營造做得還不錯，相當有古埃及的風味。

82

以埃及法老王的詛咒爲架構的冒險遊戲，以演員配合眞實度高的模型背景之畫面效果，可說是頗具特色；不過以搜尋遍地來進行遊戲的方式，使遊戲的可玩度降低不少。

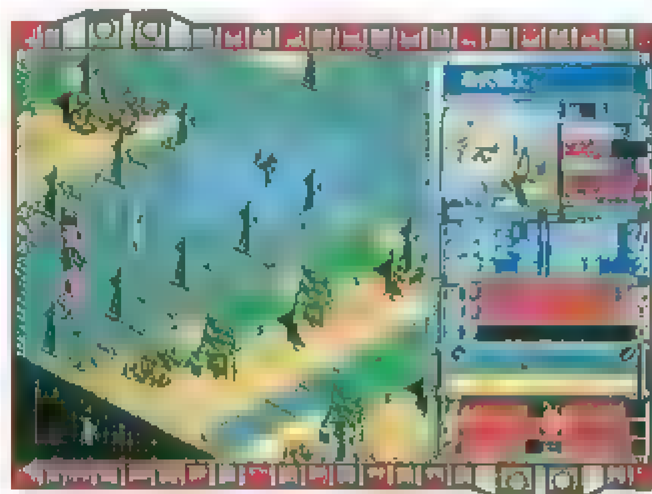
國外發行：Interplay Productions
國內代理：松崗
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/95
適用機型：483DX33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：840 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM 、6X CD-ROM 、PAS 、MIDI

REVIEWS



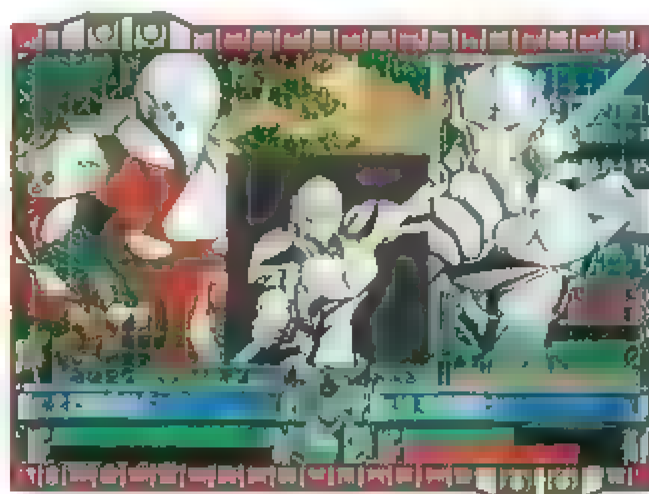
本文作者／小天

如果你有一年以上的 GAME 齡，相信對「聖少女戰隊 2」應該並不陌生；假如超過兩年，那麼對於第一套正式引進國內的日本限制級遊戲「聖少女戰隊」，就算沒有玩過，至少也該略有所聞吧！轉眼之間，這套大作已經出到第三代了；在筆者拿到「聖 3」，不眠不休的和它激戰了 2 天之後，當然必須鄭重小心謹慎嚴肅仔細並且毫無保留的把它的優缺點一一向讀者報告。



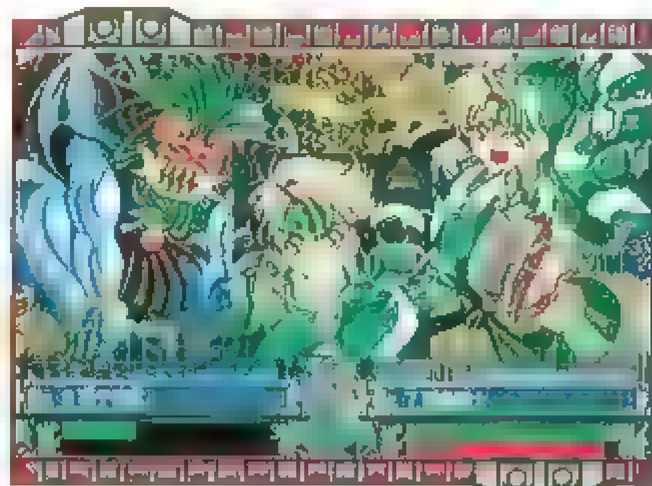
讓我們先來聊聊遊戲內容的部份，正如它廣告上所言，「聖 3」真的和前 2 代有了顯著的不同，不僅美術設計全部換新，遊戲的過程也添加了新的元素；除了原有的戰略成份以外，多了一些「同級生」的養份，雖不能說超過同級生，但終於算是有所突破了。遊戲裡和「同」一樣要四處亂走；至於在甚麼地方會遇到

甚麼人、說甚麼話、做甚麼愛做的事…每個玩者可能遇到的都不盡相同，這一點是和同級生是有幾分類似，不過重點事情還是會準時發生，就算你每天都讓沼田俊坐在圖書館，他的宿命是永遠躲不掉的，這就有點強迫玩者的成份；然而這是沒辦法的事情，因為不這樣，遊戲就進行不下去了。



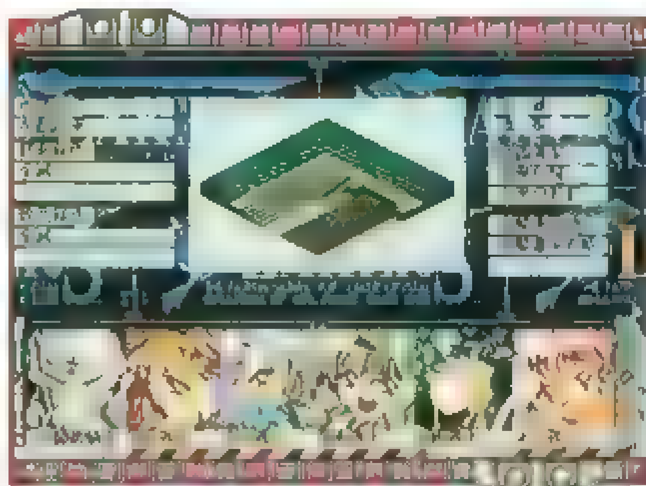
遊戲的結局也做得很像同級生，消滅了邪惡的敵人之後，沼田　俊終於可以向五位女隊員中的一人作愛的告白，當然一樣會有接受與否由女方決定的安排，如果女方同意，兩人從此就過著幸福快樂的生活；如果讓主角失望，沼田只好一個人四處流浪，從此大家就各散東西，不過沒關係，「聖少女戰隊」大概不會再出第四代，就讓他們分開好了。筆者在此告訴玩者一個選擇的原則，如果你想看到有情人終成眷屬，那麼一定要選擇一個在遊戲過程中有和沼田發生關係的女孩，（也許五個都有！）保證你看到美好結局。

再來看看戰鬥的部份，3 代的地型比起前兩代來說都要複雜，不過戰鬥的過程並沒有刻意刁難玩家，可以說是相當容易就能過關；也沒有像第二代那樣，為了增加遊戲的難度而把必殺技隱藏起來。每個隊員至少都有八種以上的招式，而每一種招式需要使用多少的 MP 和 SP 值、招式的屬性、命中率和攻擊力等都顯示得很清楚，要對敵人開火之前，只要先看一下對手那種防禦能力較差（光線或衝擊），再對症下藥，要打敗敵人可就易如反掌

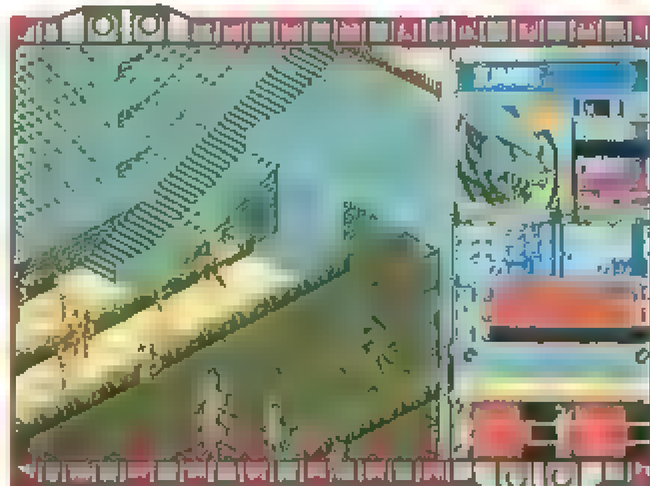


戰鬥裡有一個全新的設計，也是「聖3」在廣告中強調的重點：動畫。每位隊員的招式表上最後一招都是以動畫演出，加上五位聖少女各有一段變身的動畫（不定時演出），總計共有 11 段之多，每一段都相當有看頭。筆者就相當喜歡功夫戰士的那一段，總是時常在戰鬥中找機會多看幾次（ SP 不夠不能使用）。比較讓人遺憾的是顯示動畫的視窗太小了，如果能放大一倍左右就更完美了。

接下來要談談限制級的部份，筆者忍不住要告訴你，這…這真的會令人手心冒汗、臉紅心跳、呼吸困難、暇想不斷然後力歇而亡：因為實在太露骨了，不僅是畫面養眼，又有很多小動作，更離譜的是那些對白，已經不是三級可以形容的了。筆者強調這些無非是希望軟體廠商能有所節制，就算原版真的是這樣寫，翻譯人員也可以略為修飾，因為我們都知道國內軟體的分級制度做得並不確實，雖然遊戲上清楚標明是限制級，但是很多店家對於未滿十八歲的玩者來購買仍是睜一隻眼閉一隻眼。為了下一代著想，希望廠商能好好考慮。

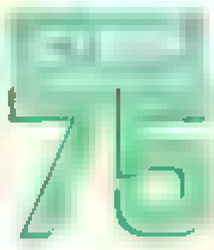
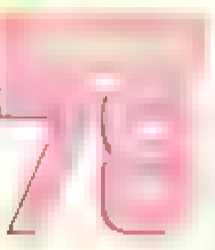


至於音樂和音效方面，可以說是不過不失，既沒有驚人之舉，也不至於讓人討厭，其中有數首還蠻悅耳的。由於曲目實在太多，每一首也都不長，因此同一段音樂播放的頻率並不高，並不會像某些遊戲播來播去都是那一兩首。不過其中有不少的音樂跟 2 代是一模一樣的，這不知道是製作公司偷懶還是為了保持遊戲的風格？最後筆者要敬告使用 S3Trio64V+ 顯示卡的玩者，你很可能無法在 DOS 下順利進入遊戲，因為遊戲的解析度是 640 × 400，在 DOS 下該顯示卡會呈現兩個畫面重疊並且不停跳動，解決的辦法是在 WIN95 下的 DOS 模式中進行遊戲，一切就沒問題了。

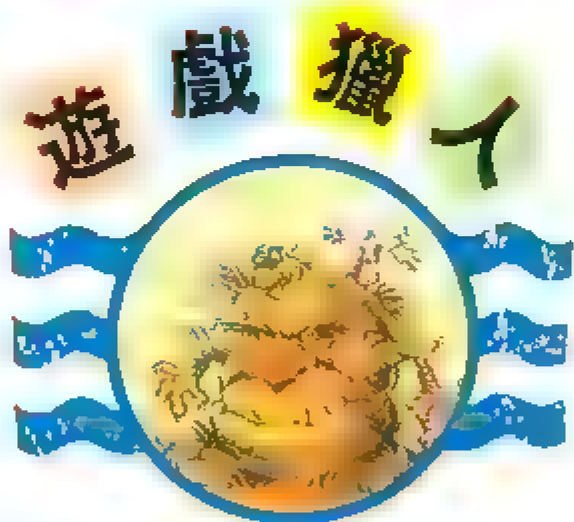


又到了下評語的時候了，筆者相信每個人都會有各自不同的喜好，筆者的意見僅供參考。就遊戲內容方面來說，雖有一點抄襲成份，但大致上仍能讓人滿意，至於戰鬥部份則略嫌簡單容易了些。如果你是戰略遊戲狂，這看來不太合適；假如你對某種畫面有特殊癖好，只要你年滿十八歲，你還需要考慮嗎？

群英會審 VER 2.1

COW BOY 79	 75	 78
對於「聖3」的美術設計方面， Cow Boy 相當的喜歡，尤其是戰鬥時的畫面及動畫表現最佳，至於遊戲中，主角必須四處亂逛耗時間的設計，則是相當令人煩悶。	遊戲之進行方式較之二代略有不同，但大體上而言，增加了不少自由度；而此系列所強調之H部份，在三代也照舊發揮得淋漓盡致，非常的H。	頗具名氣的日本H-GAME，加入地圖模式後，使得自由度提高不少，而聲光效果也具有相當水準，尤其是H畫面更是令人為之注目，不愧是 18 禁的限制級遊戲。

國外設計：APPLE PIE
國內發行：華義國際
遊戲類型：戰略 RPG
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：540 元
測試配備：P-120、32MB RAM、S3 SVGA CARD、SB16、6XCD-ROM

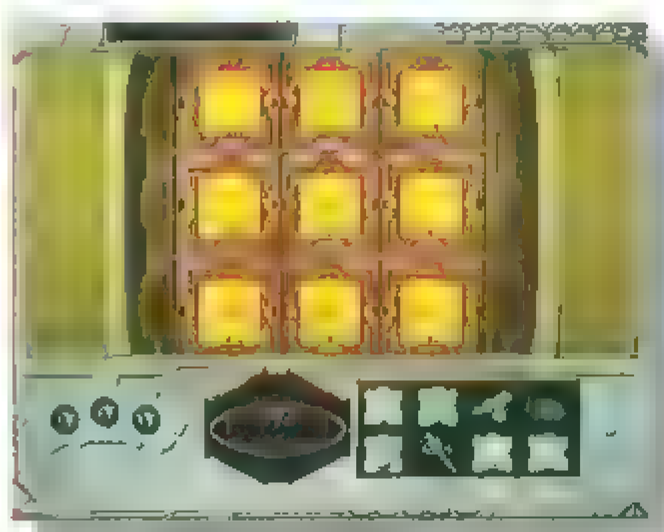


本文作者／王詠文

如果您曾經閱讀過由 Arthur C.Clarke 以及 Gentry Lee 所創作的『RAMA』連載小說系列，那麼玩起這款冒險遊戲來就格外有意思。因為 RAMA 正是根據這套連載小說所改編製作。另外，不管您對 sierra 這個公司的評價是好是壞，都無法否認這個聲勢雄壯的老字號一向不吝惜將白花花的鈔票投注到他們的遊戲產品裡，當然 RAMA 也不會例外！

RAMA 是一艘外星太空船的名字。本來，所有的人都以為它只是恰巧地經過太陽系便會離開。但因為它似乎已經選定了目標－正向著我們的地球慢慢駛近！根據科學家們初步的估計與調查， RAMA 是一艘圓筒形的巨形艦艇，長度大約有三十哩，直徑則約為 12 哩，並且太空船裡面的空間非常非常充足，不但居住著數目龐大的外星人，甚至還有一些小城市尚且無人居住！當人類發現這艘巨形太空船之後，一群科學家及新聞記者便立刻組織了遠征隊，開始著手調查 RAMA ，但是在任務的執行初期，遠征隊中的某位成員竟不幸喪生了。於是玩家也就成為這位殉職者的最佳替補人選，加入了遠征的行列。玩家必須不斷地學習關於外星生物的各種知識，但一切不尋常的經歷與意外事件，都是從玩家到達 RAMA 之後才開始，看來接下來的所有行動都得靠自己小心應付了。

此遊戲一共有三片 CD ，但是真正儲存遊戲內容的只有第一片與第二片 CD ；第三片 CD 裡面儲存的是某些補充內容，諸如可供選擇的遊戲序幕、小說作家對 RAMA 這艘太空船的描述與見解等等。



如果我們將螢幕水平地等分為四個等份，那麼 sierra 使用了四分之三的螢幕來表現遊戲，最下方的四分之一螢幕是物品清單與檢視物品的按鍵。而其它的控制面板開關則位於左上方，操作起來蠻方便順手的。不過，您一次只能在螢幕下方的物品清單視窗中檢視八樣物品，若要檢視其它的物品，得使用捲軸上下切換。相信老玩家都知道， sierra 的遊戲一向設計了豐富的物品，因此在這個遊戲中，您將時常需要用捲軸來切換物品清單，頗為不便， sierra 的另一套 lighthouse 在這一點反而做的比 RAMA 好，因為可以將整個放置物品的背包打開，將裡面的物品一覽無疑，免除了使用捲軸切來切去的動作。

另外，遊戲還設計了「影像信箱」所有重要的信件都可以隨時再拿出來閱讀，以及一張「地圖」將清楚地顯示出您現在的位置以及附近的環境，這是十分不錯的設計。此外，令筆者不滿的就是「只要一開始播放某些動畫，就無法將其中斷」，雖然筆者在第一次看動畫時津津有味，但是只要解謎出錯必須重新讀取進

度時，就必定要慢慢地等待動畫播完，不但令人感到十分乏味，同時也浪費玩家的時間。

所有外星來的生物與那艘巨型太空船 RAMA ，是以640×480 SVGA的模式來表現。筆者不得不稱讚，設計者的的確確費心地爲玩家們創造了一個獨特與充滿創意的探險空間。最令筆者印象深刻的動畫是在 RAMA 母艦附近漫走的各種「生化機器」，有蜈蚣形、蟹形、鶴形等等，頗具觀賞價值與吸引力。至於眞人的影像部份，則經過完美的濾鏡處理，完全自然地融入背景圖片中。不過，有些物品的尺寸設計得過於細小，頗難在螢幕上發現，必須要您十分細心才能注意到它的存在！

老字號 sierra 的音樂與聲效一向與遊戲內容配合地頗爲不錯，這次的製作也在水準之上。雖然某些音樂會重複播放，不過還是蠻耐聽的。並且，當玩家離開某個區域再新進入另一個區域時，音樂會先漸漸地消失再慢慢地浮現，不會驟變帶給人唐突的感覺。並且，在某些原本一片死寂的情況下，即使玩家只是站著什麼也沒做，也會有一段音樂響起，個人覺得這種設計頗爲聰明，不但彰顯了該段音樂的特色，也強調了之前所表現的靜寂。

老實說，筆者認爲 RAMA 的謎題難度偏高。因爲 RAMA 本身就是一艘經由想像所創造出來的外星太空船，裡面的環境當然與我們平常所熟悉的不相同。也因此，解謎時是絕對需要某種程度的想像力！遊戲開始的前半段，大部分都在撿拾掉落在各處的拼圖塊，以及嘗試如何破解各道門的拼圖謎題，通常是一個九格拼圖，缺一塊或二塊，玩家得先找到圖形與其相似的拼圖，再確認是否爲正確的選擇（蠻無趣的）。此外，遊戲中還設計了許多奇怪的符號／物品、沒見過的各種機器，甚至還有幾個「完全無任何線索」、只能憑「嘗試法」完成的排列組合拼圖，林林總總，筆者堅信是絕對足夠您大傷腦筋一番了。

而遊戲的後半段，難度就更高了。到處都是人類所不了解，也不曾接觸過的外星物品，要了解甚至使用這些物品，可比前半段單一的拼圖還要麻煩。寫到這裡，筆者認爲，設計這個遊戲的人必定十分聰明，才會設計出這許多需要高智慧的謎題。但是他可能忘記了，雖然外星人的科技發達，應該忠實地表現在遊戲中，但是這麼高難度的遊戲，可能會嚇走一些在地球上的忠實觀眾！

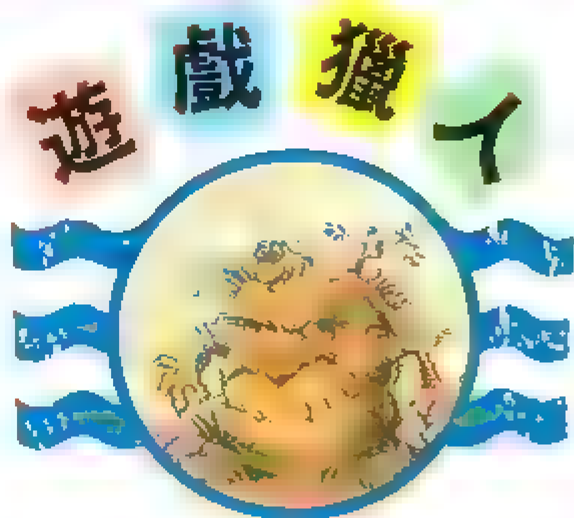
RAMA 絕對是站在外星科技的角度所設計出來的冒險遊戲，在內容上與其它的冒險遊戲有十分大的差距。如果您是喜愛思考、並且對外星科技著迷的玩家，那麼這艘外星太空船裡面的種種謎題，絕對能夠滿足您的需要，更何況 sierra 製作的配樂與畫面處理一向都在水準之上，相信您不會後悔擁有這款遊戲！

群英會審 VER 2.1

88 是一款謎題難度頗高的幻想式冒險遊戲，經由完美的濾鏡處理技術，將眞人表演融入遊戲之中，配以水準之上的音樂及聲效，所呈現出的整體成績令人滿意。	85 想要頭好壯壯嗎？Cyber 推薦此 Game 給你，相信喜好嘗試「神經錯亂」的玩家，一定能暢遊在遊戲高難度的挑戰之中。	84 以探索外星科技爲內容的冒險遊戲，由於其背景爲與地球迥異的外星太空船，所以在謎題方面與一般冒險遊戲有顯著的差異，可說是相當創新的點子；而聲光效果也在水準之上，值得一玩。

國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟×3
使用平台：WIN95/DOS
適用機型：486DX66
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：P-133 、 32MB RAM、 SB16 、 6X CD-ROM

REVIEWS

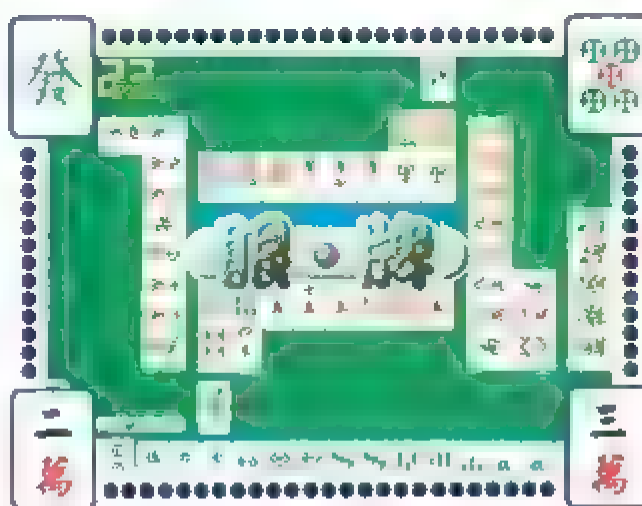


本文作者／格格

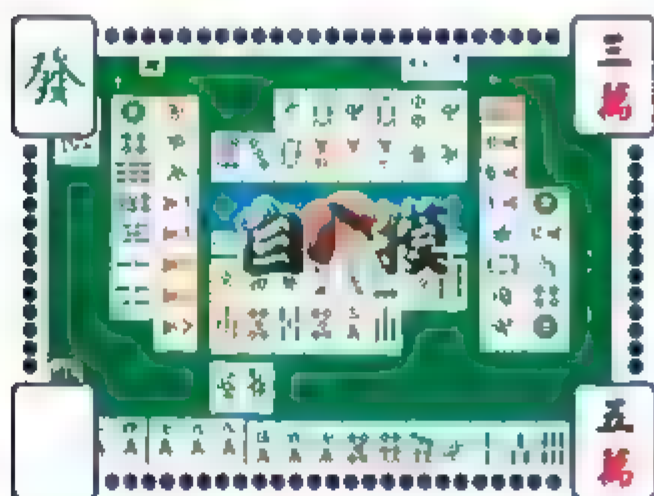
套一句廣告詞：看麻將如此多嬌、引無數豪傑道相招（台語發音），短短的一句話即可道出咱們國粹『麻將』的吸引力了，正因它有如此無遠弗屆的魅力，所以只要有中國人的地方就有它，也讓咱們鄰近的地區諸如：日本、香港等都飽受咱們的薰陶。正因性喜此好的老饕大有人在，而玩麻將又需要四個人，因此常常會有要『湊腳』（也就是三缺一啦！）的問題，所以聰明的遊戲製造商就把麻將搬上了不同的遊戲平台，而 TV GAME、PC GAME、電子機盤等之所以能快速的竄紅，皆是因一缺三的時候也能讓手癢的玩家大顯身手了。所以麻將類型的遊戲也就不斷的翻新推出了，君不見從前是夜半麻將聲、聲聲入耳，而今是夜半電動聲、聲聲自摸了！

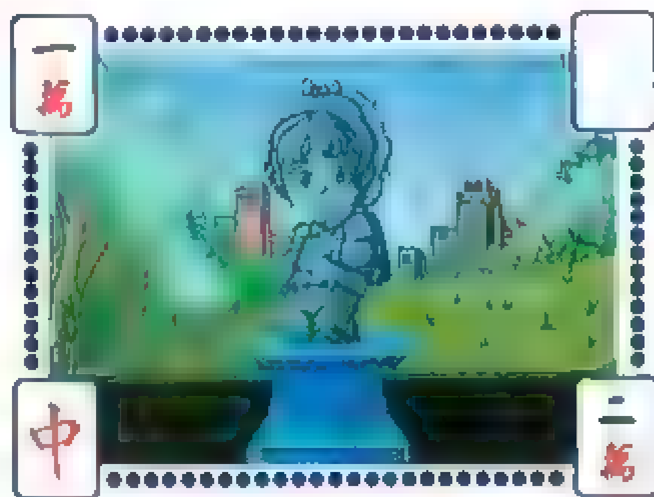
說了這麼多該來談談咱們的正題了，這套甫上市的麻將爭霸，是由漢堂公司所製作的，遊戲的進行方式分為自由對打與劇情模式，自由對打就是玩家可挑選一名角色和其它的三名對手進行廝殺；而劇情模式嘛！就是社區公園中銅像的爭奪戰，看看到底是以誰的肖像作為銅像，而這個評比的標準就是看看誰的桌上功夫高強而決定了。基本上筆者覺得這是一個相當八股的開頭，沒啥新意也激不起玩家挑戰的意念，過於老套的故事往往是國產遊戲的敝病，一直都未能改善，像麻將爭霸中以豎立自己銅像為目的，而玩家在遊戲中卻不能將扮演角色的名字改成自己的名字，即使打贏了所有的對手也沒啥成就感，尤其是當筆者獲勝時，看到的遊戲結尾畫面僅僅只是秀幾張圖，並加上一些旁白的文字，頓時覺得自己的努力都是白費。

一套麻將遊戲的好壞小女子首推 AI 的高低，如果 AI 設計的太強往往會造成電腦作弊之嫌，反之則會讓人有玩不下去的情形，而這個尺度的拿捏就相當重要了，而這套麻將爭霸的 AI 設計，筆者覺得比較適合麻將新手來玩，因為你的對手並不會很狡詐，雖然偶爾會跟著上家打安全牌，但是胡牌的時候卻不會找有連莊的人來胡，讓筆者能很輕鬆就玩完這套 GAME，劇情模式的進行是以每圈牌中的兩個優勝者作為晉級，不知設計小組是否有設定每過一關之後，下一關的電腦對手會比較厲害，因為筆者玩遊戲時絲毫感覺不出電腦人物的強弱差異，雖然在手冊與遊戲中都有介紹每個人物玩牌的特性，但筆者覺得這一點就做的有些虎頭蛇尾，可能原本有這些屬性的區別，但在實際遊戲中卻並沒有設計進去，使得每個和你打牌的隊手除了換張圖貼上去之外並沒有啥不同，在 PS 上有一套麻將遊戲就做的相當好（不過筆者忘了它的名字），不僅在場景的逼真寫實方面做的很貼切，連每個和你打牌的人都有不同的個性及小手段，讓筆者覺得相當有挑戰性。

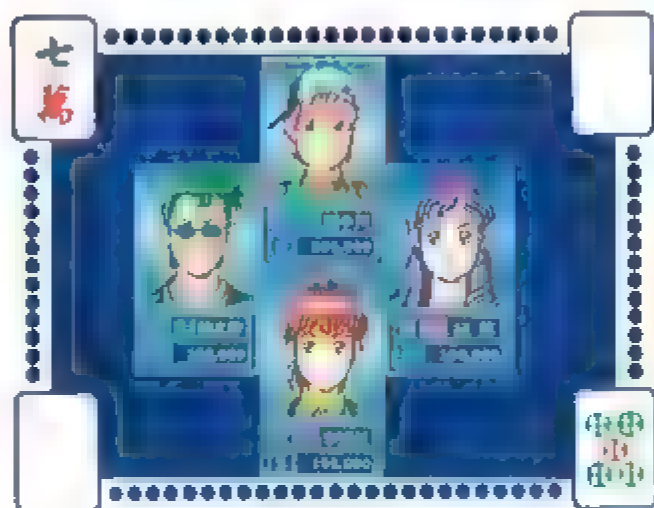


遊戲是以十六張的玩法來進行，其中還夾雜有花牌的台數，不過玩家可以選擇要不要有花牌，相信大部份的人對花牌、台數這部份都不是很清楚，雖然在手册中有做簡略的說明，但筆者覺得不夠詳盡，因爲會玩麻將的人有時卻對台數、拿牌順序等都不是很了解，遊戲公司可利用手册教導玩家正確的『麻將知識』，讓喜好麻將的人能更了解它。小女子我在玩遊戲時還發現了一個BUG ，筆者的上家打了一張七筒，筆者正好可以吃這張牌，但是電腦程式卻沒有判斷出來而直接幫筆者摸了下一張牌，不過這種現象應該不是常常發生的啦！因爲筆者只遇到過一次而已，不過也可能是因爲筆者一邊看雜誌一邊玩遊戲所以沒發現吧！不知是否是筆者的電腦太爛而導致遊戲的執行速度快慢不一，咱家可是已經將電腦的反應速度調至最快的囉！但是電腦有時很快就打出一張牌有時卻要琢磨好久，讓缺乏耐心的筆者只好邊看雜誌等到換小女子上場時才瞧瞧囉。還有一個地方筆者有疑問的，就是說明書上寫說，必需贏得七場比賽才可以獲得最後的勝利，但若是筆者沒記錯的話，我才打贏了四場就得到冠軍了，這是不是遊戲的 BUG 還是筆者太強了電腦拱手稱臣呢？





接著說說遊戲的畫面部份，在牌方面表現的相當不錯，不論是牌的大小、刻畫的符號等都描繪得很細緻，與實際的麻將牌並無二致，不過在互動上則稍嫌若了些，遊戲並沒有將氣氛營造成在牌桌上的感覺，造成玩遊戲時相當生硬死板，因爲螢幕上浮現的僅僅只有各家打出來的牌，及一疊動也不動的牌在桌面上，絲毫不能感受出牌桌上熱列的氣氛，而人物的設計就是個人審美觀念的不同了，筆者在此就不論斷了。音樂的設計也略爲單調，只是隨著桌布的變換而改變，聽久了還眞想關掉喇叭哩！不過音效的部份作得還算不錯唷！遊戲中提供了眼牌的功能，這個功能本來是『唸聽』（台語發音）的意思，但在麻將爭霸中就算你沒有聽牌也可以眼牌，這個就讓筆者百思不得其解了？原本聽牌是在沒有吃、碰、槓牌的情況下（也就是門清啦！），可以聽牌而去看其它三家的牌，但是看牌之後就不能換牌，而遊戲的設計卻是隨時你想眼牌都可以，即使沒有聽牌也可以眼牌不過眼牌後就不能再換牌了，至於這樣的用意何在呢？



小女子個人覺得一套麻將遊戲若要能吸引人，則必需具有高度的娛樂性與耐玩性，而在麻將爭霸中做得並不合格，和電腦打牌不比在牌桌上，牌桌上大家相互聊天話仙，較不會覺得枯燥無聊，但自己一個人和電腦玩，若沒有足夠的遊戲性是不足以吸引人的，在這套 GAME 中缺乏了道具與密技的設計，讓遊戲缺乏變化性玩久了會很乏味，是有待改進之處。

群英會審 VER 2.1

COWBOY 78	CYBER 75	75
是一套 AI 略低的麻將遊戲，免去了一些道具及密技的花邊功能，較能讓玩家純粹享受到玩麻將的樂趣，但其中熱鬧性不足，時間一長容易乏味。	較缺乏變化性，使得遊戲只是一味的打麻將而已，無法突顯遊戲的特色，各方面的表現都還算中規中矩， CYBER 覺得 GAME 較適合初入門的麻將新手。	國產之十六張麻將遊戲，在畫面上的表現還算不錯，但架構上只有單純的打麻將，比起現今麻將遊戲的多種模式，可能略顯單調；AI方面並不是很強，人物特色未能突顯是一大遺憾。

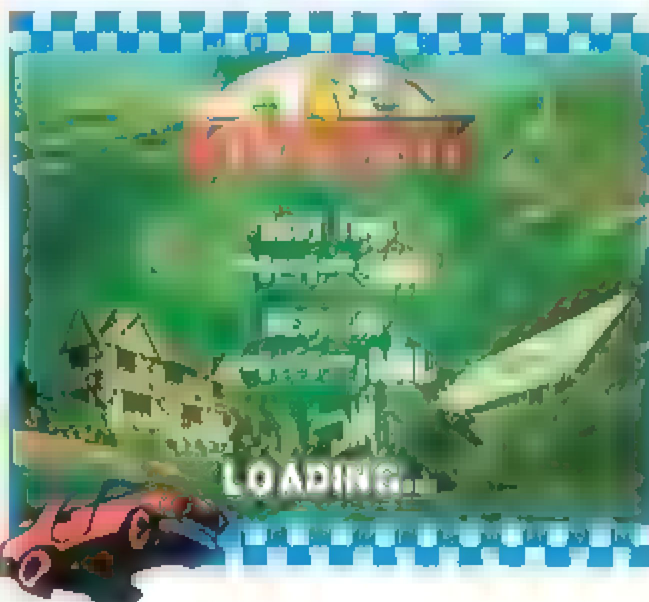
設計公司：漢堂
發行公司：漢堂
遊戲類型：博奕
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S/U
顯示模示：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：480 元
測試配備：486 DX4-100、16MB RAM、ULTRASND SOUND、W32P、8X CD-ROM

REVIEWS

本文作者／小天

筆者身爲運動遊戲迷，不論足球、籃球、棒球、網球、美式足球、高爾夫球甚至於比較少見的橄欖球遊戲，對於筆者來說都是輕而易舉；但是說到賽車遊戲，筆者就眞的頭痛，甚至於有點排斥，這並不表示筆者不玩賽車遊戲，從「世紀金冠軍」、「NASCAR」、「INDY-CAR」到最近的「THE NEED FOR SPEED」，甚至於比較少人接觸到的「VIRTUAL KARTS」、「ZONE RAIDERS」等，筆者通通都有玩過～玩一玩卻都沒有過。筆者其實也很喜歡賽車遊戲，但是僅限於大型電動，因爲大型電動都有完善的操控設備，包括方向盤、油門和排擋桿等，加上飛快的速度、完美的貼圖、逼眞的音效，除了現在的次世代主機差可比擬外，筆者一直都以爲電腦無法做到這樣的水準。

或許你會說，電腦也可以接上方向盤和油門等設備，只不過要花錢就是了，筆者從不反對有人爲了追求更好的享受而添購週邊設備，不過筆者只用鍵盤、滑鼠和「GAME PAD」就已經很足夠了，一個眞正的好遊戲，應該要能照顧到不同玩者的需要，而不是要求玩家按著它的建議去添購週邊設備，甚至不斷替電腦升級。話題好像扯遠了，回到筆者要談的遊戲吧！



「驚爆實感賽車」在衆多的賽車遊戲中，最爲筆者所推崇，原因是它符合了上述的條件：媲美大型電腦的貼圖、如臨現場的逼眞音效、滿足賽車迷追求的速度感、（當然這都需要夠快的電腦才能體會。）還有最最重要的一點，簡單容易的操控方法。雖然大部份的賽車遊戲都只需要使用鍵盤上的四到六個鍵就能操控，但筆者從未感受過如此隨心所欲的一種駕馭快感，只有「驚爆實感賽車」讓筆者第一次眞正的喜歡賽車遊戲。

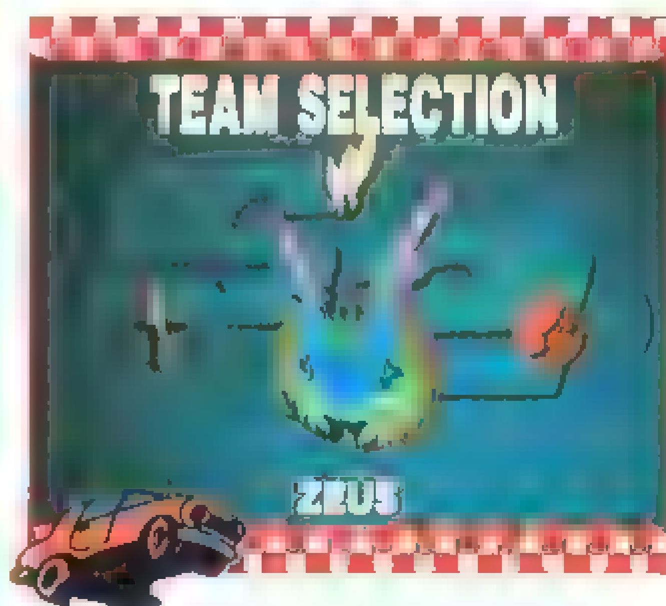
筆者早就熱切期待「驚爆實感賽車2」的發售，當然第一時間就取得一套來測試，瀏覽了一下說明書後，發現遊戲多了不少新的設計：首先是遊戲裡不再單純的只提供十多輛跑車讓玩者選擇，而是設計了四個車隊。玩者在進入賽車場以前，必須先選擇一個車隊，這四個車隊有甚麼不同呢？據說明書上所寫是這樣：

★天使車隊：他們擁有天使面孔，魔鬼的眼睛。

★神鷹車隊：卑鄙又醜陋的鳥正出擊捕殺弱小的獵物。

★黃蜂車隊：他們喜歡飛行～尤其是把別人撞得滿天星斗；請小心黃蜂尾後針。

★閃電車隊：車手快如閃電，敵人彷如被閃電擊中。



這樣的四個車隊，看起來都沒有一個好人。（玩者當然是例外的。）

第二個新設計是遊戲裡的車子可以讓玩者自行修改，雖然沒有像「NASCAR」那樣可以連車子的外貌都能修改，但有六個地方可以由玩者自行改組，總算是一大突破。這六個可供修改之處全部都有五個選擇（輪胎選擇只有三種），分別是方向盤、剎車、輪胎、輪胎壓力、前輪避震系統和後輪避震系統，這六處和車子的性能有絕對的關係，如果更換得當，在賽道上會操控自如，否則不是打滑就是轉彎時車子不聽使喚。至於這六個地方要怎麼改才能有好成績，筆者認為這也是遊戲中的一大樂趣之一，在你不停從最後一名中累積經驗之後，你將會知道甚麼樣的設定才是車子的最佳狀況。為免你歷經數次失敗後提不起興趣，筆者把第一關最理想的設定供玩者參考；方向盤選2、剎車選2、輪胎選B、輪胎壓力選4、避震系統都選3。遊戲中還提供了五個儲存空間，讓你把改好的車子存起來，下一次只要選擇已儲存的設定即可，不必再重新修改。

第三個新設計是當兩人在同一台電腦上對戰時，遊戲畫面會分割成上下兩半，頗有大型電動的氣勢。在筆者的電腦上，以高解析度256色顯示並沒有延遲的現象，這點最令筆者感到滿意。

「驚2」共有六條跑道，雖然比一代已經多出兩條跑道，但是和別的賽車遊戲比較起來，似乎稍為少了點；至於有沒有隱藏跑道，遺憾的是筆者還沒有玩遍四個車隊，無法得知。跑道雖然不多，但看得出來每一條都花了非常大的功夫繪製，貼圖的功力真是沒話說，不僅比一代更進步，在同類型遊戲中更是找不到敵手，和次世代主機比較起來也是一點都不遜色。

「驚2」較不理想之處是難度稍高了些，某些跑道有刻意刁難之嫌，像在埃及的跑道，在進了城後的數個彎道都非常誇張，幾乎是不可能安然通過的（電腦操控的車子當然例外。），筆者本來緊咬著領先的車子，但每次到這裡都被拉開距離，因此在這一關，筆者幾乎都沒有跑進過三名內，當然也就拿不到分數了。

難並不代表不好，或許您認為以前的賽車遊戲都太過簡單，那麼您一定要來試試「驚2」，它絕對是目前為止電腦上最好的賽車遊戲。

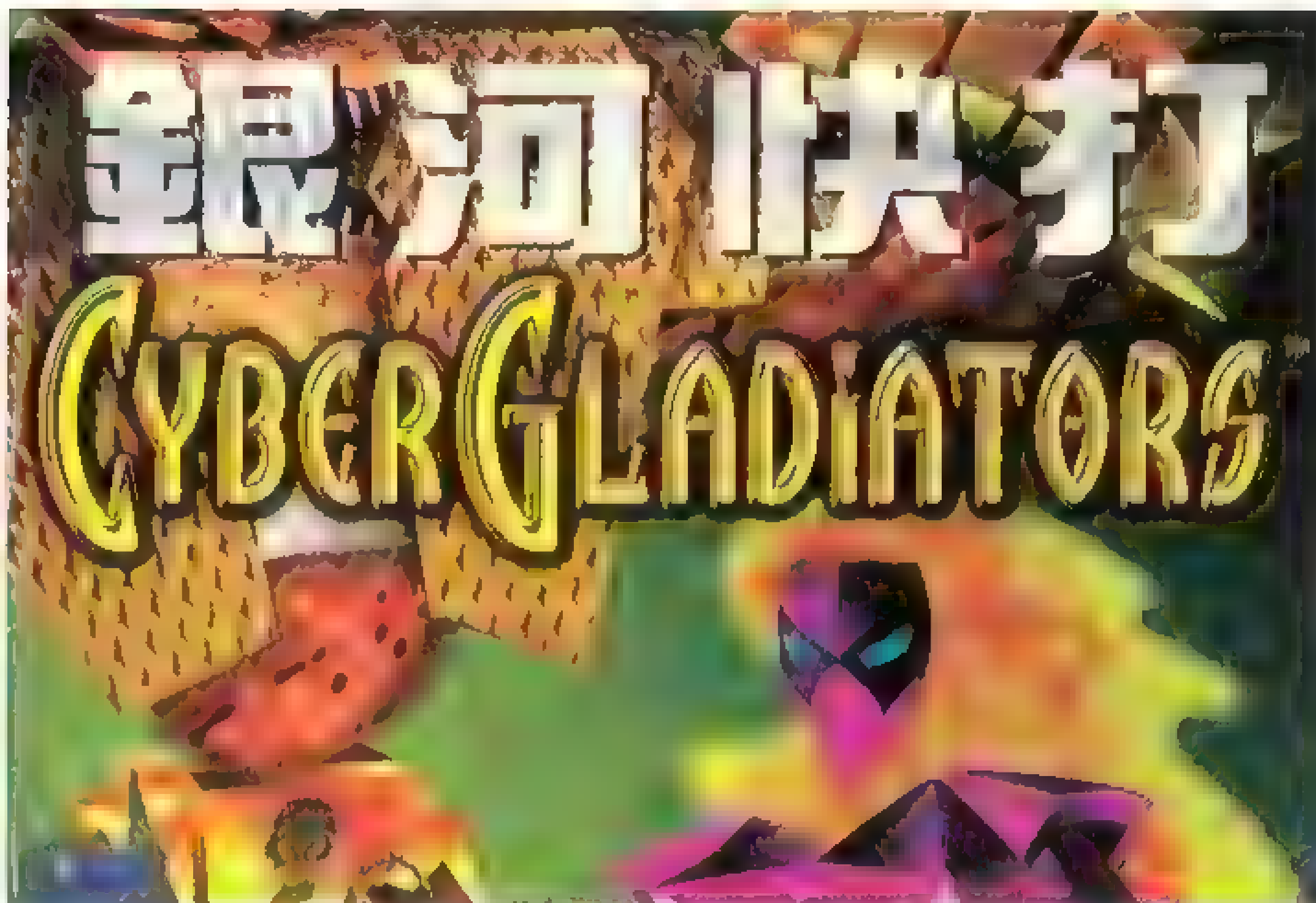
群英會審 VER 2.1

COW-BOY 85	85	88
擁有四種車隊的創新設計，可以滿足人類喜歡加入團體的潛在慾望，至於兩人對戰時螢幕分割的設計，Cow Boy 個人認為從小小的電腦螢幕上看來，已失去原有的真實感。	新加入的改裝功能，雖然非首次創舉，但卻使玩者的自主性提高不少，而更趨向大型電玩的貼圖與音效、效果，也增加了賽車遊戲該有的逼真感。	媲美大型電玩的賽車遊戲，除了聲光效果頗佳之外，若配備夠高的話，速度也會相當流暢；而能改裝賽車的設計，更能使玩家可以隨心所欲地裝配自己的愛車。

國外發行：VIRGIN
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
發行版本：光碟
使用平台：DOS/WIN
適用機型：P-60
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M
密碼保護：無
遊戲售價：950元
測試配備：P120、32MB RAM、ESS、6X CD-ROM

REVIEWS

本文作者／JEFFRY



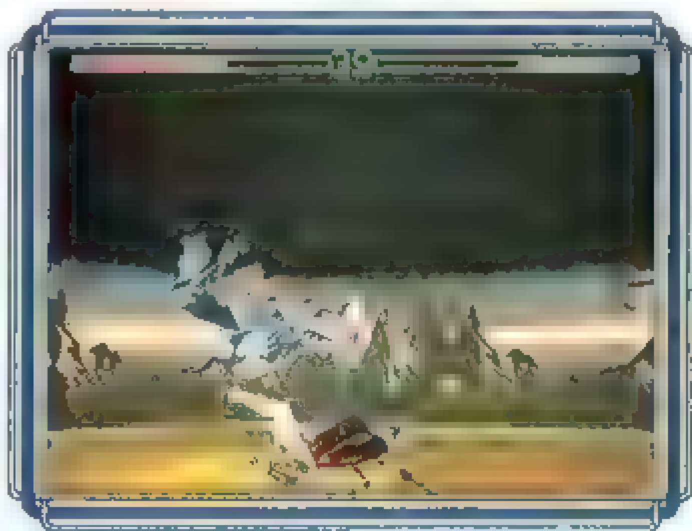
這個世界有時候總是會掀起一股莫名的流行風潮，當某樣產品突然大受市場的歡迎之後，無論是製造廠商或是消費者，一定都會不落人後地投入競相模仿的行列當中。要是說到目前最為熱門的遊戲種類，那就非立體格鬥遊戲莫屬了，雖然傳統的平面格鬥遊戲依然是方興未艾，但是具有廣大活動空間感的立體格鬥遊戲卻已經開始取代了前者的地位。

銀河快打這款遊戲是由 Sierra 旗下的 Dynamix 小組所製作的立體格鬥遊戲， Dynamix 小組最近可以說是異常地活躍與多產了起來，除了這款銀河快打之外，最近還幾乎同步推出了 3D 終極立體彈珠台與終極獵殺這兩款遊戲類型完全不一樣的遊戲。

銀河快打的遊戲結構雖然與其他同類的遊戲差不多，但是卻也有些自己獨創的特點。雙方的決鬥場地設定在泰尼星球上面的八個不同地點，雖然每個舞台的佈置都完全不一樣，不過這些明暗對比強烈的場景卻有個共通的特色，那就是都充滿了陰暗與神秘的感覺，這種特別偏向灰暗面表現的格鬥遊戲其實並不多，但是根據遊戲整體的畫面表現來看，筆者個人認為這就是銀河快打成功的地方之一。

一款傑出的立體格鬥遊戲畫面首重貼圖效果，這點銀河快打在舞台的構圖方面，就如上面所提到的一樣，既使充滿陰暗與神秘的感覺，但是空曠廣闊的視野卻又讓玩家完全地樂在其中，再加上遊戲視角切換地非常成功，以及整體的流暢平順感十足，再再都讓這款遊戲在玩家的心中烙下非常深刻的印象。至於在人物方面，雖然以現在個人電腦遊戲的技術與速度來考量，沒有辦法做到像 VR 快打 3 那樣幾乎完全圓滑無比的效果，而且看起來還是有點些許的稜角感覺，可是由於表現的貼圖貼得相當棒，再加上人物本身怪異的外型，各種飛散與火花等等的碰撞視效，及人物移動的時候所產生的透明色殘影，都不得不讓筆者嘖嘖稱是。

除了舞台的風格異於其他的立體格鬥遊戲之外，多變的地板與輔助道具的設計更是為特別的地方。銀河快打的雙方是位於一個有著邊界設定的舞台上面進行格鬥，既使是體力尚未完全耗盡，可是只要出了邊界就算是輸掉了這回合的比賽。不過銀河快打有個比較特別的設計，那就是在要是時間倒數完畢之後雙方還沒有分出勝負的話，就會進入生死格鬥模式，雙方的體力都會歸零，因此誰要是先下手為強，誰就可以獲得最後真正的勝利。



除了一般常見的正方型地板之外，遊戲當中居然還有一些不規則的地板設計，光是這樣的設計就讓玩家的眼睛為之一亮了。另外在一些特定的舞台當中，玩家還可以利用輔助道具來給予敵人一番的痛擊，像是可以拔起從舞台外面飛射進來的光矛朝敵人射過去。銀河快打雙方的體力棒顯示方式相當特別，在一般的立體格鬥遊戲當中，左邊的體力棒代表玩家的體力狀況，右邊的代表著敵人的體力，但是在這款遊戲當中卻並不是這樣設計，它會隨著玩家所操控的主角位於敵人的左方或右方而更換位置，玩家

要特別注意這一點。

遊戲的音樂也是銀河快打相當突出的一部分，充滿重金屬搖滾舞曲味道的樂曲不僅震憾著玩家的心臟，更是引燃了玩家的格鬥之火，聽不慣這種風格音樂的玩家可能會覺得遊戲的音樂太過吵雜了，但是對於本來就常聽這類音樂的筆者來講，可以說是正好對了筆者的胃口。至於在音效方面，銀河快打更有著非常傑出的表現，各種攻擊或是碰撞聲的音質都是棒到了極點，使得玩家眞的深深地體會到機器人相互格鬥的臨場感。

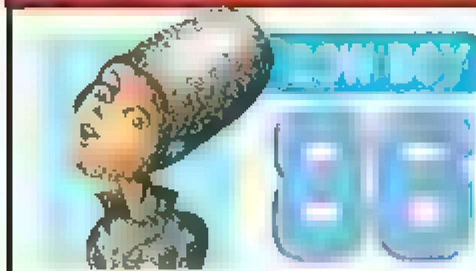
格鬥遊戲最重要的就是人物本身外型的設計與必殺技的設定。銀河快打在這方面的表現可以說是十分傑出，充滿美式漫畫風格的人物設定是遊戲成功的地方之一，講究紮實而不以華麗取勝的必殺技更是遊戲最爲引以爲傲的特點，雖然這些招式使用起來不像其他立體格鬥遊戲那樣容易上手與熟練，但是相信在經過無數場戰役的洗禮過後，玩家一定會完全地沉醉在這些務實的技巧當中。

在銀河快打的遊戲操作方面，受限於鍵盤的先天限制與排列方式，玩起銀河快打起來眞的是非常不易上手，尤其各種攻擊按鈕都擠在一堆，重要的時刻就老是可能會常常因爲按錯而痛失勝機。由於Sierra的遊戲都開始支援各式各樣的Game Pad，像是Microsoft 的 Sidewinder ，Gravis的 GrIP 及 ThrustMaster 的 Phazer ，透過這類專門設計的搖桿，相信玩家玩起遊戲來一定會更加地得心應手。

相較於其他 Win95 遊戲的配備嚴苛要求，銀河快打倒是顯得平易近人許多。旣使遊戲要求的最低硬體需求爲 P-60 ，但是筆者使用 AMD 5X86-133 執行起來卻是相當地令人滿意，除了片頭動畫部分延遲的情況很嚴重之外，遊戲當中的速度倒是非常流暢。遊戲還有個非常體貼的設計，那就是允許玩家根據自己的需要而進行細部項目的調整，像要是覺得遊戲的進行速度太慢的話，可以將畫面調整得小一點，或者是改採有著黑線交錯的畫面來增快速度，甚至還可以減少背景貼圖的數量來減輕 CPU 的負擔等等。筆者玩這款遊戲的時候，畫面會有相當嚴重的波紋出現，看起來很像是頻率不太對所造成的現象，筆者不曉得這是不是使用 Winfast S280 所獨有的現象，因爲一時也找不到其他的顯示卡來測試，所以只有希望這是一個特殊的個案。

雖然對於玩慣遊樂器立體格鬥遊戲的玩家們來說，像銀河快打這樣有著相當美式風格的遊戲可能很難全盤接受，但是由遊戲種種出色的表現來看，爲什麼玩家不給銀河快打一個重新考量的機會呢？在玩過這款遊戲之後，相信您一定會跟筆者一樣陷在機器人格鬥的深淵裡頭無法自拔。

群英會審 VER 2.1



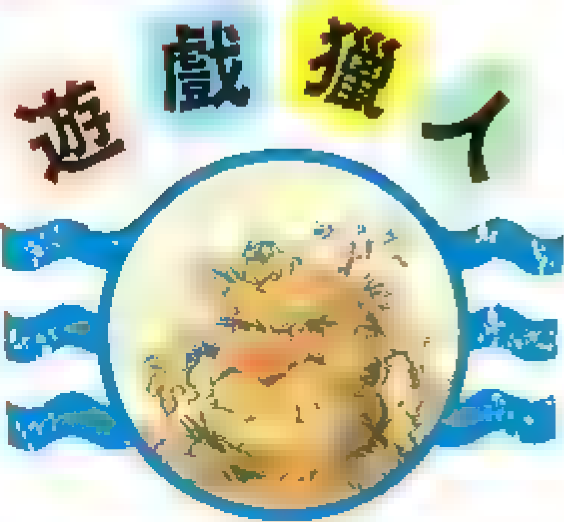
趕搭快打列車的一款美式格鬥遊戲，不同於市面上一般流行的日式風格，以充滿美式漫畫風格的人物設定帶給玩家不同的感受；另外，遊戲操作不易上手是較吃虧的一點。

立體格鬥遊戲該具備的動作流暢度、貼圖及必殺技方面，都有不錯的表現，唯畫面配色過於偏暗，且操控頗爲不易，稍稍地影響了遊戲樂趣。

以外太空星球爲背景的立體格鬥遊戲，雖然在貼圖畫面的表現仍不夠完美，但是在流暢度上卻表現得頗優秀，而輔助武器及死鬥的設計也算其較獨特之處。

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：P-60
記憶體：12MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1350 元
測試配備：AMD 5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM

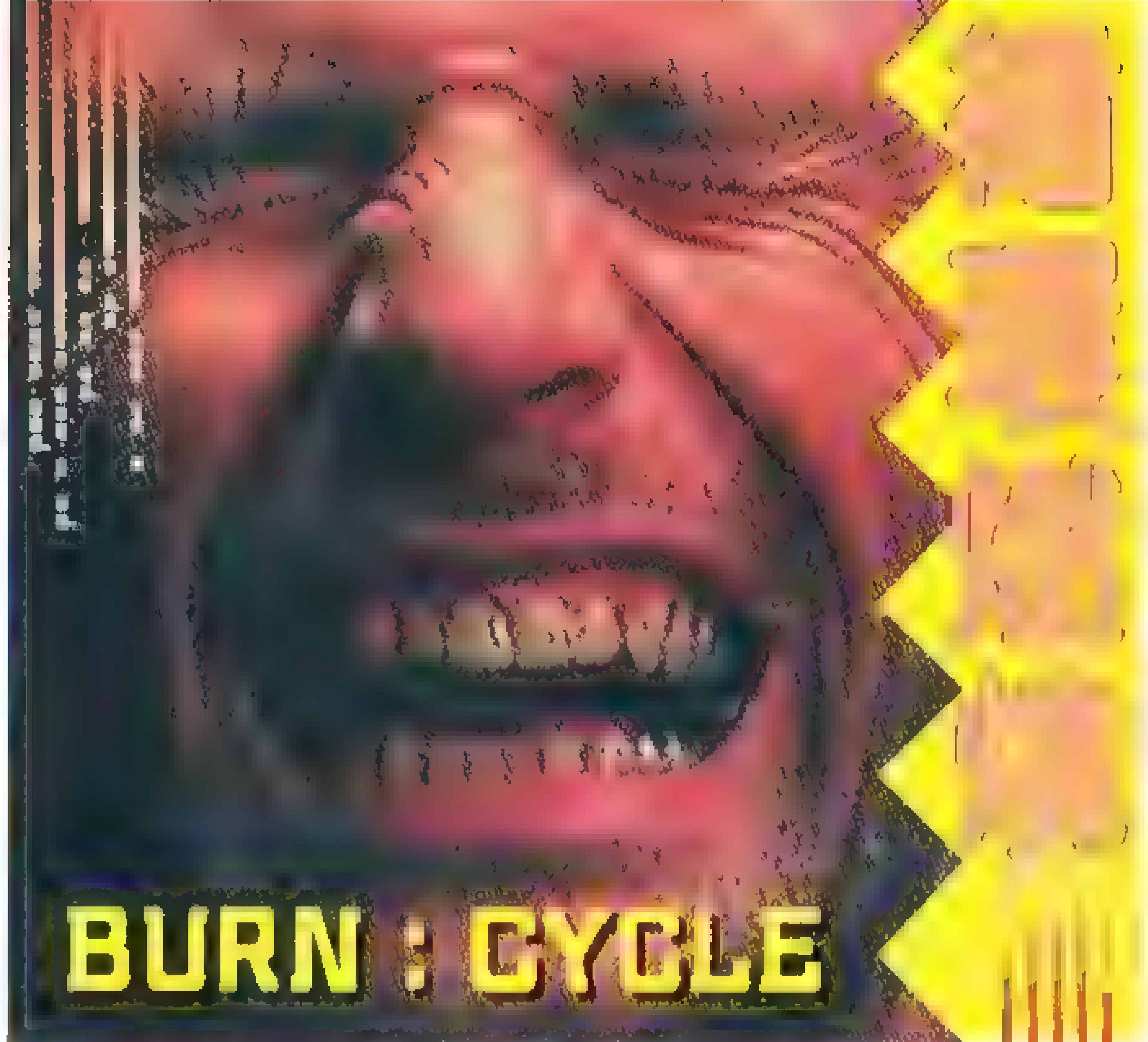
REVIEWS



本文作者／JEFFRY

你曾經天眞地以爲，這只是一個再輕鬆也不過的小小任務，你所要做的事情只是潛入軟體科技中心竊取若干重要機密罷了，但是你現在終於明瞭到事情並不是那麼地簡單。先是被不明人士的重擊而暈眩在地，醒來之後更赫然發現到剛剛下載到你神經中樞的檔案居然隱藏著極爲鏢悍的病毒，距離病毒開始發作的時間只剩下兩個小時而已，慌張絕對不是你此刻應該有的態度，你所要做的事情就是在短短的兩個小時當中找到治療或是抑制病毒發作的方法，否則就將會死不瞑目－你仍然不曉得是誰想要處心積慮地除掉你，以及爲什麼要除掉你，爲了自己的生命，也爲了找出事情背後的陰謀眞相，踏上了這一段你原本不應該踏上的冒險旅途。

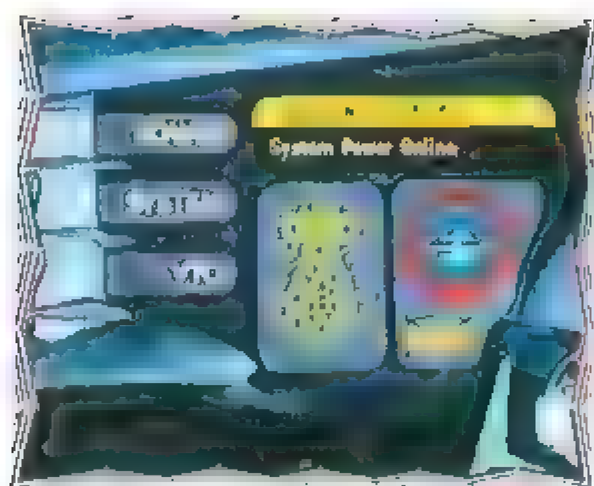
相信對於喜歡玩遊樂器的玩家而言，「循」這款遊戲應該會有一些印象在腦海中浮現，因爲這款遊戲最初是在 3DO 上面推出的，最近才接著推出了個人電腦版本。說到發行「循」的這家公司，人們對他們可是一點都不會感到陌生才對，那就是鼎鼎大



名的 Philips 公司，因爲該公司不僅是發明了現在日常生活當中已經不可或缺的光碟機，而且也是倡導許多業界標準規格的龍頭老大之一，在家電業界一片踏足遊戲市場的風潮中，Philips 公司也不落人後地跟進。

「循」是一款只能在 Windows 環境底下執行的遊戲，不過跟現今其他硬體要求高得嚇人的遊戲比較起來，這款遊戲只需要 486-33 以上的 CPU 就可以跑得動了。「循」是個標準典型帶有動作意味在裡頭的冒險遊戲，遊戲的方式也相當地簡單，由於遊戲有時間的限制，玩家必須在時限之內一一解決迎面而來的種種挑戰，像是擊斃不斷向主角攻擊的敵人，或是在山谷當中駕駛飛機等等，這種遊戲方式有點類似前陣子的生化悍將Ⅱ，也跟絕地大反攻Ⅱ有異曲同工之妙。不過有些比較不一樣的是，因爲遊戲沒有生命點數的設計，而且遊戲能夠容許失誤的次數並不多，所以玩家在面對這類場景的時候可要眼明手快，否則就會很容易地命喪黃泉。

遊戲另外一個與這兩款動作遊戲不同之處，在於「循」還特別加入了冒險的成份在裡頭，而這些部分更是將整個遊戲串接起來的主軸，因爲在很多特殊的場景裡頭，玩家要是沒有辦法達到遊戲要求的條件，就會造成不好的局面產生。在這些冒險謎題當中，有的是相當地簡單，玩家根本就不需要花什麼腦筋去思考就可以解決的，有些卻是嚴重的考驗著玩家的邏輯與運氣，在遊戲當中玩家將會遇到要將若干個正在不停旋轉的多邊角還原組合成原來的模樣，光是這個謎題就搞得筆者頭昏眼光，另外一個謎題還要玩家在變換快速的若干個圖形當中選擇正確的一個，並且將其他的圖形也給一一連起來才行，這些都是需要相當花費時間去研究一番的，偏偏遊戲又有時間的限制，在這種雙重壓力之下可是大大考驗了玩家的臨場反應能力。

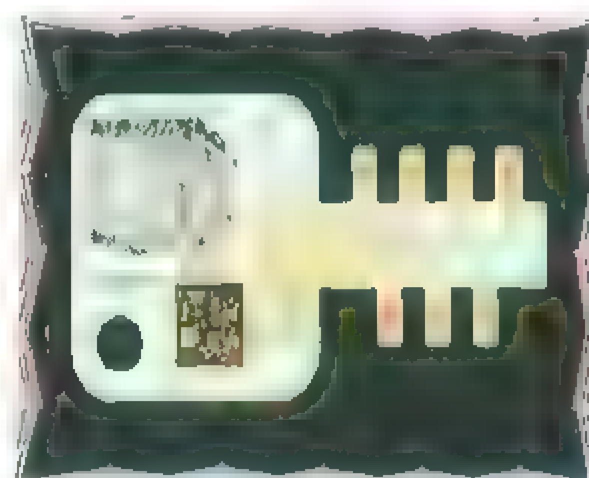


在遊戲的操作界面設計方面，＂循＂的表現倒還是蠻出色的，簡單的幾個滑鼠指標形狀就可以自由掌控整個遊戲的進行，透過這個滑鼠指標的變化，玩家將可以清楚地得知那邊有重要的物品要取得，那裡有未知的謎題尚待解開，或是有敵人逼進隨時準備嚴陣以待等等。物品欄的設計也是相當簡單方便，玩家只要拿起物品之後再拖到螢幕的下方，就會出現一個灰色的欄位可供放置，而想要使用物品的時候也只要將指標移動到同樣的地方，再接著拿取物品使用在正確的位置就可以了。

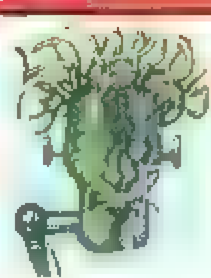
既使遊戲有著這麼多還算不錯的特色，不過在筆者的眼中依然無法為了這些特色而加分。現今的遊戲大多數都要靠著相當傑出的聲光效果來吸引玩家，尤其是對非長時間遊玩的遊戲類型而言更是重要萬分，因為聲光效果就是促使玩家玩下去的動力，偏偏＂循＂在這方面的表現是幾乎不及格。先就遊戲視覺方面的表

現來看，＂循＂雖然是採用全螢幕的遊戲動畫與畫面顯示，但是極為糟糕的效果與略為走樣的風貌卻是難以忍受的一點，在遊戲當中根本就看不到遊戲光碟外殼那樣的精緻畫面，這款遊戲堪稱是繼城市天使之後最讓筆者吐血的大作。雖然遊戲在聽覺方面的表現稍微扳回了一點點分數，可是品質不佳的語音效果仍然還是將分數給拉下不少，既使遊戲還加送了一張還在水準之上的遊戲原聲帶，也無法對於遊戲本身的評價有多大的助益，也許玩家一邊玩遊戲一邊另外放這張原聲帶會是比較好的選擇吧？最後就是遊戲的主角實在是太容易動不動就掛掉，大家愛用萬分的 Save & Load 大法對於此款遊戲也不太適用，別忘了遊戲可是有時間限制的，這款遊戲的設計師好像故意要讓玩家無法一次玩完這款遊戲，玩家必須透過無數次的失敗訓練其遊戲技巧才行，或許對於耐心十足的玩家可以，但是對於像筆者這樣耐心不足的玩家可就玩沒有幾下就不想再玩下去了。

最後總歸一句話，假如＂循＂這款遊戲是在兩年前推出的話，或許還會受到市場還不錯的反應，但是在兩年後硬體與軟體技術大幅進步的今天，這樣的遊戲已經引不起玩家的興趣了。

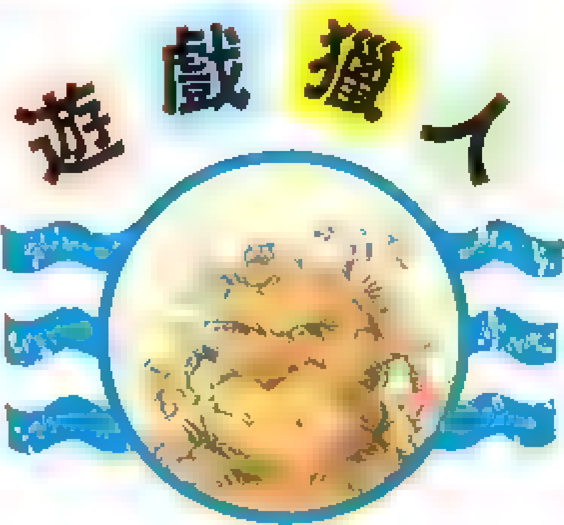


群英會審 VER 2.1

COW-BOY 74	 77	76
遊戲在畫面的視覺效果上表現平平，另外在語音的錄製上也顯得品質不佳，雖然有方便的操作介面以及不算高的硬體需求，仍無法將整體成績提升。	娛樂性方面在本遊戲中可要大打折扣了，讓彷彿是耐性試鍊場，讓玩家不斷的在失敗中學習，久而久之的循環，使遊戲失去趣味，這樣的設計或許是見仁見智的吧！	限制進行時間的動作解謎遊戲，與現今的遊戲水準相比，本遊戲的聲光效果並不理想；不過在操作部份則頗具特色，需要多次嚐試才能過關斬將，則會令人喪失興趣。

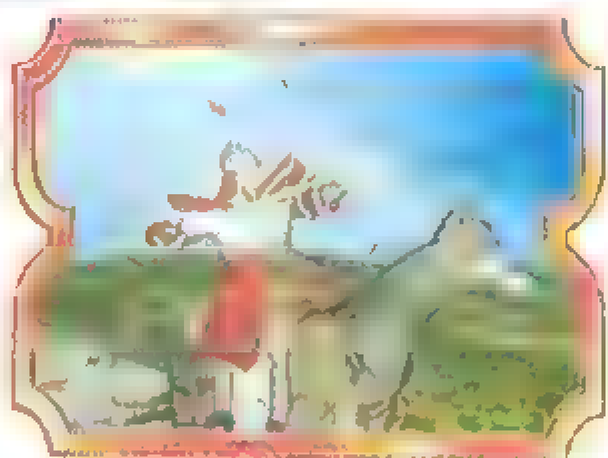
國外發行：Philips
國內代理：寶麗金
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：486-33
記憶體：8MB
支援音效：WIN 相容卡
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：820 元
測試配備：486DX4-100、16MB RAM、SOUND BLASTER 16 PRO、6XCD-ROM

REVIEWS



本文作者／徐國振

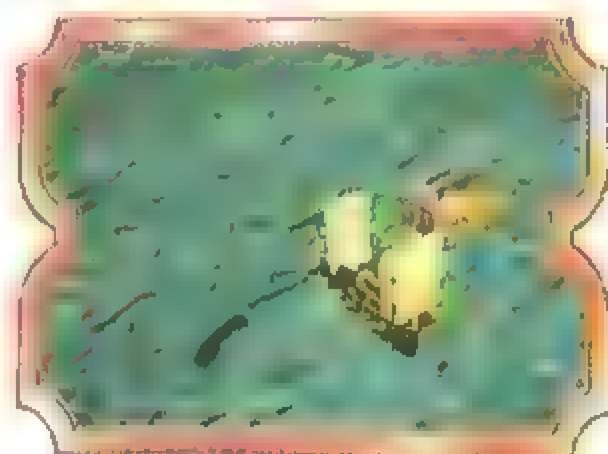
"看江山如此多嬌，引無數英雄競折腰"，短短兩句話道盡多少中國歷史啊！從春秋戰國到三國時代，從唐宋到明清，直到民國初年，戰爭似乎不曾在中國這塊土地上停歇過…似乎扯太遠了！言歸正傳。咳！風雪江山是款即時戰略遊戲，背景設定於明末的紛亂時期，玩家自然是扮演力挽狂瀾的英雄，矢志保鄉衛土，驅除流寇。



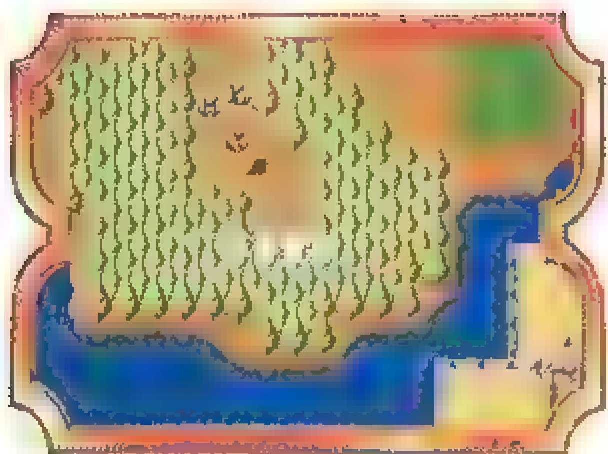
照慣例，俺等不及看手冊便開始安裝遊戲了，鍵入 SETUP 之後順利地安裝好設定檔，結果竟發現在 C:\DYNASTY 的目錄下沒有可執行的檔案！查看光碟內容後，才發現要執行 GAME.EXE，再翻閱說明書的安裝步驟，竟然沒有說明這一點，對於電腦新手而言是很嚴重的事情，建議製作公司儘快改正這項疏失。

進入遊戲之後，欣賞了一段還不錯的開場動畫之後，趕緊開始新遊戲，準備廝殺一番。看到遊戲主畫面時，筆者立刻聯想到著名的魔獸爭霸（WarCraft），實在是有夠像的；接下來，相信讀者一定很關切國產的正義之師會不會比西洋騎士遜色。嗯，偶的結論是…對，略遜一籌。首先在部隊的造型上應該還有改進的空間，比方說士兵在螢幕上看起來只是一堆正方形與長方形的組合，滑鼠焦點切換到該部隊時，也沒有任何語音或音效；此外在操作界面上不夠友善，如果是此類遊戲的老手，相信沒有太大問題，但對於新手而言，要熟悉畫面上一堆的圖示及看起來差不多的建築物，恐怕要花上不少時間吧！筆者認為該公司既然能將開場動畫做得那麼炫，應該有能

力將線上求助（Online Help）功能做出來，比方說遊戲中的四種資源，用中文標示便能一目瞭然，何必用英文字母呢？最後筆者不能理解為什麼每次要跳出遊戲時都會當機，難道說它有 CPU 歧視？一定要用 Intel 的 CPU 才可以？

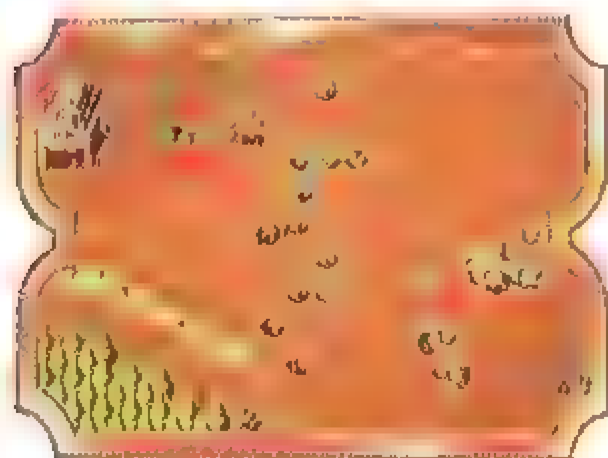


說到這兒，可能有些讀者準備要翻頁看下個評論了。請"手下留情"，事實上這是少數幾個筆者有耐心玩完的國產遊戲喔！也就是說它的可玩性不低啦！只不過筆者基於"恨鐵不成鋼"的心理，才會給它"小小"的批評一番。那麼它有何吸引人之處呢？首先，俺非常喜歡"主城"中買賣物品的功能，比方說你的根據地附近剛好找不到田地生產糧食，你就可以在主城中以金錢購買；反之，如果你糧食過剩，也可以賣掉換取金錢，筆者認為相當有彈性，也省卻玩家不少尋找資源的時間。其次本遊戲引進補給的觀念，在即時戰略遊戲中可說是個創舉，在本遊戲中的所有部隊（農夫除外）都必須由玩家



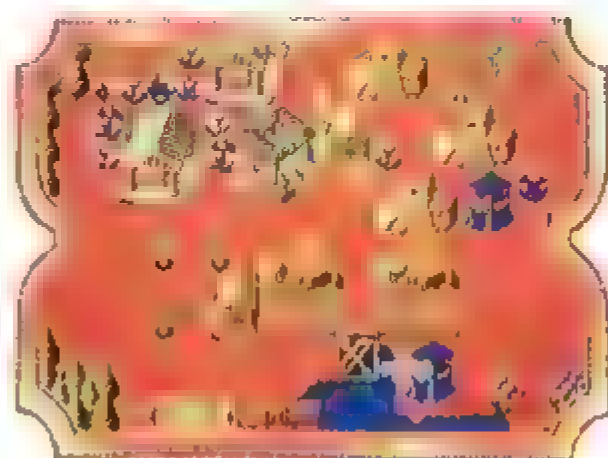
選擇一項武器或法術才能出場，同時你還可以再幫該部隊裝備一特殊物品以增強其特殊能力；但這些武器或法術會損耗殆盡，如果你在後方沒有生產備用的武器或法術，那該部隊眞是連農夫都不如了。不過有一點不太合理，不管部隊離後方基地有多遠，都能立刻補給彈藥，建議在“風雪江山二”（希望有）中加入補給馬車等單位，並考慮糧食的消耗，讓玩家有“彈盡糧絕”的憂慮，一定會更具眞實性及可玩性。

本遊戲的過場動畫也是值得稱道的地方，相當精緻華麗，也蠻切合劇情的發展，不過播放時偶爾會有些停頓，但不太嚴重就是了。此外本遊戲在場景的設計有其獨到之處，是吸引筆者的重要因素；在有些場景中，並不是殺光所有敵人就算過關，而是要拿到特定寶物或護送人質到特定地點才算完成任務。偶還記得在其中一關中，面對敵人一波波的攻勢，努力奮戰多時仍只能自保；突然，西南方出現我方援軍，不久我帶領援軍突擊敵方城鎮，很快便結束此關，感覺非常爽快！在另外一關中，筆者發覺前往敵方城鎮的路途太遙遠，於是派遣農夫將樹林最窄處全部砍掉，接著，大軍從缺口處湧入，快速殲滅敵軍，覺得頗有成就感。當然



存取大法（Save/Load）依然是玩家有效的終極武器，比現實世界的戰爭要仁慈多了。最後筆者有點不滿的是，當努力地消滅流寇，完成所有任務後（一共十二個），只看到一小段將軍站在山巔的動畫，沒有任何歌功頌德的文字描述，跟前面一大堆的文言文劇情描述相比，實在是有點虎頭蛇尾的感覺！

這是一款值得一玩的即時戰略遊戲，有著設計精巧的戰場，優美的背景音樂和不錯的戰鬥音效，引進補給的觀念及各兵種可以配備各種武器及特殊物品，是很好的點子；但另一方面，遊戲手册及線上求助不夠完善，新手需要花較長的時間瞭解整個遊戲的操作細節；劇情說明缺乏白話文翻譯，忽視年幼玩家的權益，各種“玩具兵”造型有待改進。此外本遊戲的主要架構實在太像“魔獸爭霸”，不管是無心或有意，對於此類遊戲的老手而言，顯然大大降低其吸引力。如果你不會很在意這點的話，相信你也會和筆者一樣，在“風雪江山”中領略運籌帷幄的樂趣。



群英會審 VER 2.1

遊戲的畫面表現令人失望，但過場動畫卻又相當華麗，令玩者產生突兀的視覺感受，另外在遊戲場景的設計上，也有獨到之處。

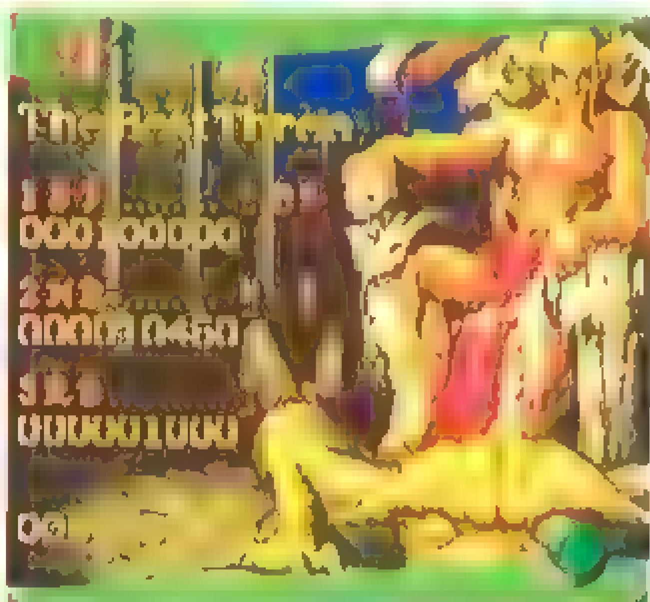
國產遊戲的製作品質越來越精進了，實在是玩家的福氣；以風雪江山爲例：各方面的表現都在水準之上，遊戲也有一定的耐玩度，較爲可惜的是輔助的功能略嫌不足。

類似「魔獸爭霸」的即時戰略遊戲，雖然在畫面表現上不甚理想，但是在構思上有些創新之處，若光就國產遊戲的觀點而言，表現得還算不錯，但在同類型充斥市面的情形下，可能就失色不少。

設計公司：元康國際
發行公司：第二波
遊戲類型：即時戰略
發行版本：光碟
使用平台：DOS 6.0/WIN 3.1
適用機型：486 DX-50
記憶體：5MB
支援音效：S/M
顯示模式：V
操作界面：M
密碼保護：無
售價：680 元
測試配備：Cyrix P-150+、32MB RAM、Winfast s250v、聲霸卡 AWE 32、Philips 8X CD-ROM

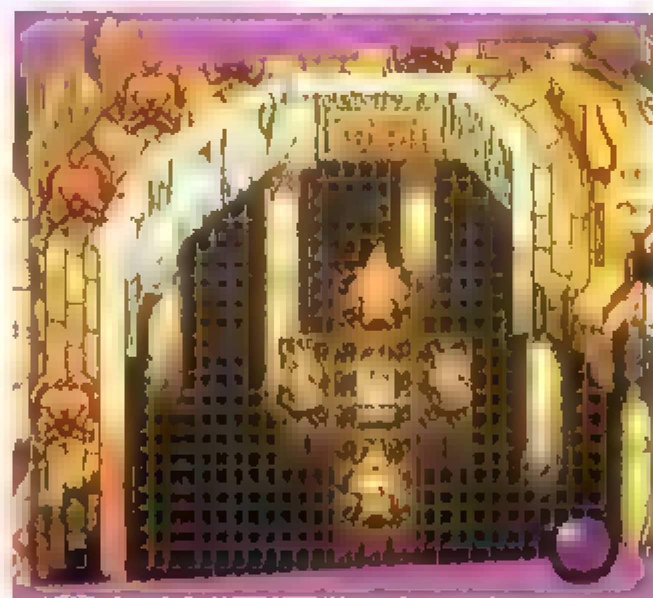
本文作者／David

記得蠻久以前就看過創世彈珠台的廣告，當時因為其畫面美術特殊的風格，令筆者印象深刻，甚至以為是一款國外的作品。後來不知為何有一陣子廣告不見了，直到最近突然接到美麗的文編姐姐的電話，問筆者有無興趣玩玩彈子台遊戲，才發現創世彈子台已經發行了，而且是一款道道地地的國產自製遊戲，這使得筆者更有興趣要看看這款令筆者印象深刻的遊戲，到底內容如何，好不好玩。廢話不多說，接下來咱們就先來看看創世彈珠台的外在聲光效果如何。



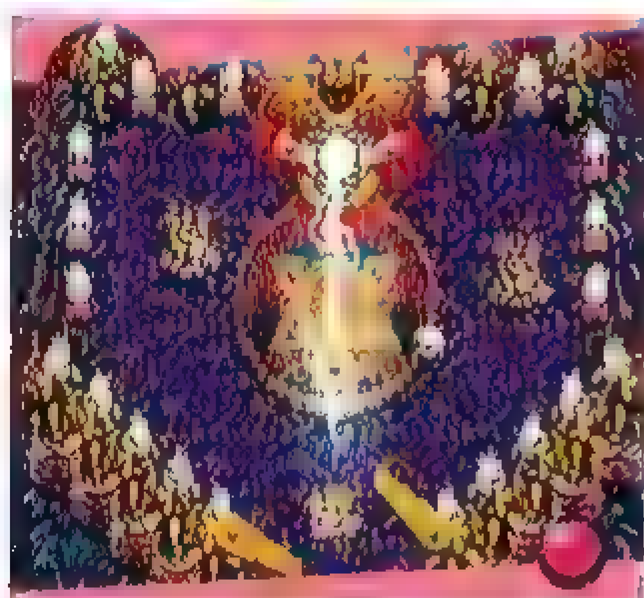
創世彈珠台全程使用的還是 320 × 200 的低解析度模式，使得它在畫面表現上比起現在許多遊戲動不動開高解析度，甚至使用 16 萬色顯示來的吃虧許多，圖素顆粒可以明顯看得出來蠻粗的，所幸遊戲的美術功力還不錯，和整款遊戲要呈現的中古怪物與魔法的風格還蠻能搭配的，這也是當初讓筆者誤認為國外作品的原因。另外整個遊戲看不到中文字，連主選單畫面選項也都使用英文，如果不是片頭和製作人員畫面中看到中文名字，筆者還真的不知道這是一款國人自製的作品。音樂似乎是使用 MOD 的格式錄製在 CD 音軌上，共有 13 首，編曲風格頗多變化，時而快速時而詭異，算是遊戲頗具特色之處，只是每一首都短了點。音效則沒什麼特別，就像我們常常聽到的罐頭音效，咻咻幾聲加碰碰幾聲就是了。

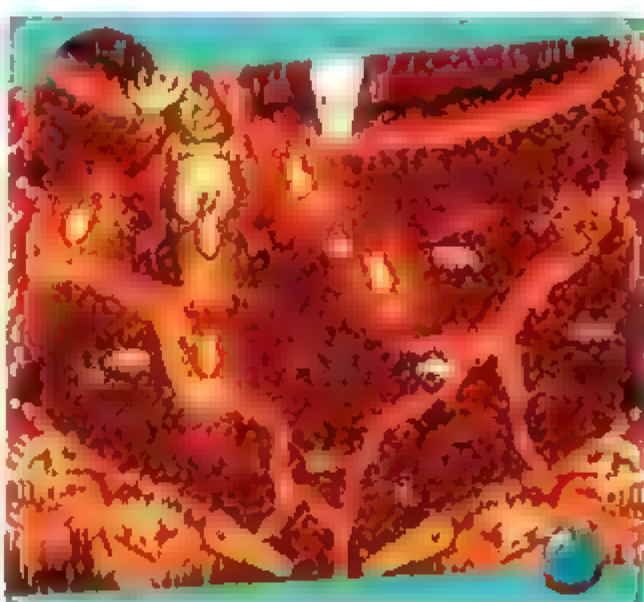
此遊戲另一個很特別的地方，是它加入了劇情要素。藉由神魔的大戰，玩家控制的小鋼珠成



了天神的生命之球，必須解救兩位被魔王冰封的利亞女神，再結合女神的力量打敗四面魔王。很通俗的劇情是不？但是這不重要，您一定很奇怪，這樣的劇情到底怎麼樣應用到彈子台遊戲中呢？聰明的製作小組將檯面設計成五個關卡，分別是入口關、主關、火龍關、幽靈關和四面魔關。其實真正的彈子檯面只有一個，玩家必須在主關中，運用您的技巧控制小鋼珠擊中特定目標，完成特定條件（例如打中幽靈窟洞口十次），才能進入幽靈關或火

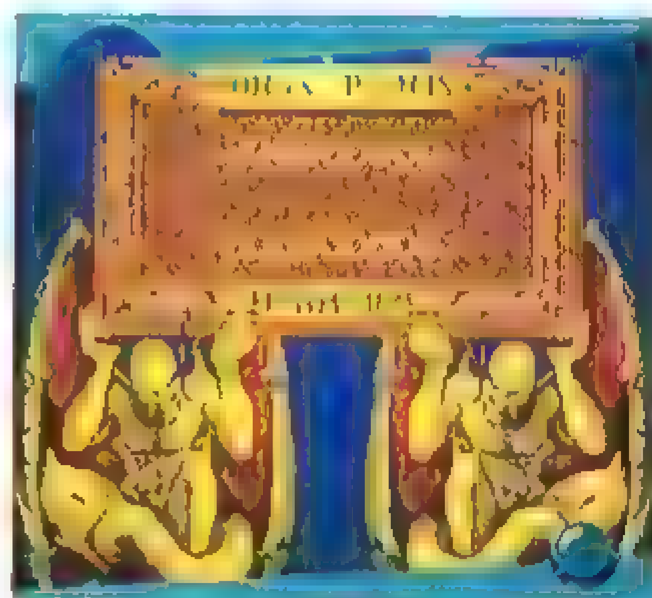
龍關，最後還要進入四面魔關才能完成遊戲。創世彈珠台這樣的設計讓筆者感覺這實在像是一個披了彈子台外衣的打磚塊（或者說是射擊）遊戲。怎麼說呢？因為除了主關檯面是跨了三個螢幕畫面會上下捲動外，其餘的關卡則只用一個螢幕畫面就解決了，而且這其餘的三個檯面進入的目的都只有一個，用打板控制小鋼珠打掉特定的目標（魔王），您說這像不像變形的打磚塊或是射擊遊戲呢？彈子台遊戲基本的樂趣在這裡都喪失了，只剩下主關一個，其餘的可說不算是一種彈子檯面。





接下來要談彈子台遊戲最重要的地方，物理特性的模擬。在這個地方，很不幸地筆者要給予很差的負面評價。首先是遊戲在時脈上控制的不當。在筆者 Pentium 133的機器上小鋼珠奔跑的速度太快，筆者索性將 Cache 都關掉，卻又發現太慢，小鋼珠呈現跳格亂跳的靈異現象。更糟糕的是遊戲從頭到尾沒有調整檯面高低的選項，筆者只能忍受高速機器下，我的生命之球在檯面上亂跳亂跳，打板很難控制的狼狽情形，有時甚至還搞不清楚狀況，球便已掉出，又損失一球。其次是鋼珠彈跳的物理特性模擬的不精確，擊中目標及貼圖的計算不精準。筆者常常發生鋼珠粘在某個目標上達幾秒鐘的情形，有次甚至就粘在上面不下來了，說明書上提到的搖台動作也沒有作用，最後筆者只好哭笑不得地按下 ESC 鍵從頭再來。

玩完創世彈珠台，筆者對它頗為失望，電腦彈子台的缺失它都具備了，不佳的鋼珠重力模擬及時脈的控制不當，讓它淪為一個沒有技巧可言的彈子台遊戲，傳統彈子台的樂趣盡失，雖然美術音樂部份頗為傑出，卻只能當它是一個披了彈子台外衣的打磚塊遊戲而已，這實在很可惜。



群英會審 VER 2.1

70	74	73
是一款國人自製的彈子台遊戲，包裝看來頗不具吸引力，而進入遊戲後的彈子台的模擬性也令人失望，雖然美術的功力在水準之上，但整體表現已無法挽回。	物理性的模擬較為遜色，無法實際模擬出彈珠台的狀況，讓玩家無法從遊戲中得到打彈珠台的快感，是較為遺憾之處。	以神怪 RPG 故事為背景的彈珠台遊戲，由於製作時間過久，使得當初令人驚嘆的美術畫面，現在淪為一般水準的品質；而彈珠軌道的模擬度也不甚理想，減低了遊戲的樂趣。

設計公司：Lingo
發行公司：松崗
遊戲類型：動作
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 DX33 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作介面：K
密碼保護：檢查光碟片
遊戲售價：680
測試配備：P-133、32MB RAM、S3 Trio64V+、SB Pro +Wavetable、Creative 6X CD-ROM

REVIEWS

本文作者／RXZ

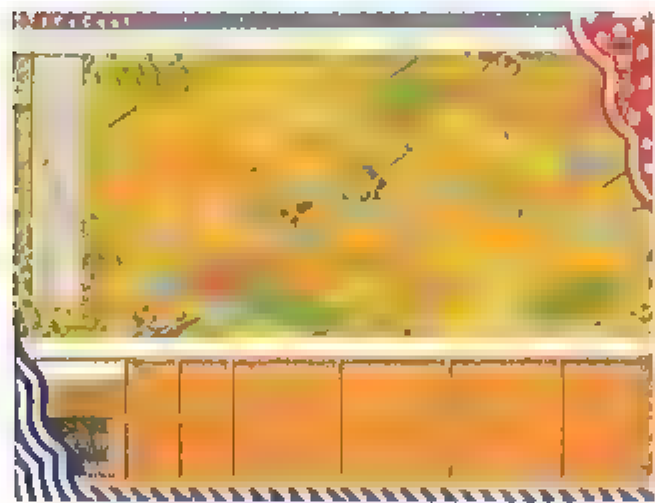
蓋世堡戰役（實際上應該是蓋茨堡戰役，以下簡稱GB）是美國建國兩百年以來，最重要且影響深遠的一役，因為林肯總統的演講，讓北軍能夠團結起來，同時民心士氣也達到最高點；在此之前北軍可說是滿盤皆墨，但是蓋茨堡一戰，不但將常勝李將軍所領導的南軍打得潰不成軍，也讓北軍在日後的戰役中連戰皆捷，奠下勝基。因此蓋茨堡一役可說是決定性的一戰，GB 將此役之前所有的戰役收錄在遊戲中，讓玩家體驗南北戰爭－騎兵與火砲的戰爭時代。

遊戲進行之初，玩家必須先設定遊戲的 AI 類型，其一是兩方皆由玩家控制，其二是電腦負責控制一方另一方由玩家控制。不過在此模式中，玩家可以看到包括電腦在內所有部隊的移動情形，其三則是模擬真正戰場的情況，玩家只能看到可視範圍內的敵軍。就難度而言當然是第三種最困難，玩家在行軍時可能遭到埋伏，而行軍縱隊受到埋伏時可能導致重大的傷亡。

戰鬥的方式可分為移動、防禦射擊、攻擊射擊以及肉搏戰等四個時期，在移動方面，部隊的陣型以及地形都會影響到部隊行進的能力，特別是樹林，在樹林中只有挨子彈的份，當部隊行進到了一個定點要記得整理部隊，否則遇上突擊的敵軍，而你的部隊卻還是行軍隊形或者根本沒有面向敵軍，那就成了人家的桌上佳餚了！在防禦射擊方面，在一般的 SLG 都省略掉這個部份，防禦射擊的目的是在於阻止敵人繼續推進，但是筆者看到的卻不是這個樣子，感覺上像是例行公事一樣，敵人遇上了防禦射擊還是照衝不誤，移動能力沒有降低，死傷也沒有比較慘重，反正進了敵人的射程範圍內就先挨上一輪子彈。攻擊射擊則是屬於攻方的行動，和防禦射擊只有名稱不一樣而已，肉搏戰的計算比較複雜，考慮了部隊的疲勞度、士氣以及是否進行過射擊、射擊的方式、是否有部隊指揮官。很奇怪的是居然沒有兵員素質，決戰勝負的條件完全決定在火力和機運，兵員素質的好壞既然分了等級就應該考慮進來才對，射擊時不同槍支的殺傷力也應該有明顯的差別才對，否則一支拿著榴彈槍的部隊和毛瑟槍的殺傷力相同的話，那又何必弄出那麼多名堂來呢？因為戰爭的考慮因素不夠健全，所以雖然北軍沒有林肯總統的演講，還是可以用一群烏合之眾打敗精銳的南軍。

喜歡戰棋遊戲的玩家，對於遊戲中詳細的地形、兵種設定應該都相當熟悉，雖然 GB 中沒有大量的攻擊兵器，但是在地形的設定上則相當地用心，手繪的戰場地圖不但漂亮，而且地形效應對於砲槍的攻擊範圍，產生了相當大的制限作用，特別是對不同方向和不同槍砲的射擊範圍而言，不同高度的地形，射擊範圍會

有顯著的不同，尤其是大砲這種東西， GB 的著眼點顯然不希望看到戰爭造成重大的傷亡，所以許多攻擊都以增加疲勞度的方式來計算，當部隊的疲勞度到達 6 點時，會因爲士氣低落而潰散，這時候指揮官的領導能力就顯出重要性來了；，指揮官可以重整部隊提升士氣，讓部隊重新加入戰場，因爲遊戲很重視〝火力〞，而遊戲中火力就是人員的多寡和大砲的數目。至於補給，一笑置之就算了，除了最後的幾場戰役會需要補給之外，其它的戰役，子彈還沒打完就結束是常有的事。



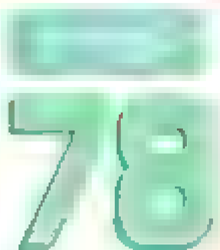
GB 在戰爭概念上，是以現代戰爭的方式去處理近代的戰爭，其實有很多戰棋遊戲都是這樣，只不過誰也沒打過真實的仗（雖然筆者念過軍校，也是紙上談兵的多），尤其是以前的戰爭。在第一次世界大戰以前，騎兵應該是相當強悍的兵種，可是在遊戲中，筆者卻一點也看不出來，除了移動距離長之外，到底強在那裡？在回合制的遊戲中，騎兵是屬於移動距離長的兵種，在即時制的遊戲中騎兵是移動速度快的兵種，但是很少有遊戲注意到 MISS 的機率，騎兵躲過攻擊的可能性也是最高的；快速、強力、有效是騎兵最強的地方，可惜

的是它被當成車子一樣，輕巧小快，所以攻擊力弱。爲了平衡兵種能力差距，降低其攻擊能力甚至比步兵還差，令人百思不得其解。而防禦攻擊應該是在敵方移動中進行，使敵方無法繼續前進，如果繼續前進就會受到更強大的火力攻擊，如此一座堅固的碉堡便能發揮其作用，不然三兩下就被一群不怕死的敵軍給包圍起來，否則徒具虛名的防禦射擊只是攻擊射擊的分身，如何解釋部隊誤入敵軍陣地所受到的伏擊呢？至於移動和變換方向也太過嚴苛，換個方向也要耗掉 2 點（相當於在平地上移動一格的距離），如果沒有先用預視移動的距離看過，戰況鐵定是一面倒；電腦在爭取有利位置上顯得十分積極，當然這也是個致命傷，如果你知道那兒是最有利的位置，就準備好大餐伺候他就沒錯了。

GB 的戰爭理念是屬於比較現代的，所以有些地方顯得有些格格不入，譬如說美國人不喜歡自己砍來砍去的，所以戰爭勝利的條件是奪取有戰略價值的地點，刻意避開殲滅敵軍這種想法，這種情況跟南北戰爭似乎有些出入。諸如此類的小問題並不是 GB 才有的，對大多數的戰棋遊戲來說仍然有許多必須克服的地方，因爲戰棋講求的是真實性、複雜性，所以必須考量很多的因素。整體而言， GB 在架構上算是及格了，但是筆者認爲它在戰爭計算上的結果則有待加強。

群英會審 VER 2.1

兵種設定雖稱詳細，部份參數設計卻不盡理想，以致空有其兵，但卻未見其顯著戰力；唯地形之繪製與設定上，發揮了極佳的效果。

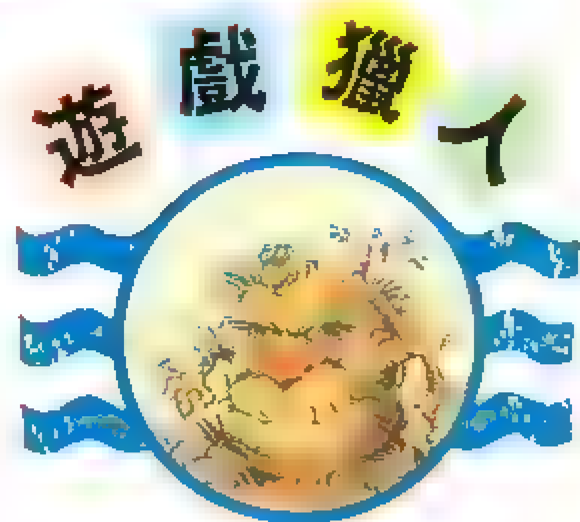


將南北戰爭中著名的戰役搬上了 PC GAME 的舞台，各方面的表現平平，但在戰場方面的考量，則顯得較爲不足，是遊戲中較弱的一環。

以美國南北戰爭爲主體的戰略遊戲，在聲光效果上有一定的水準，不過在架構及公式計算上則與實際上有些出入，使得遊戲的完整性受到相當的影響。

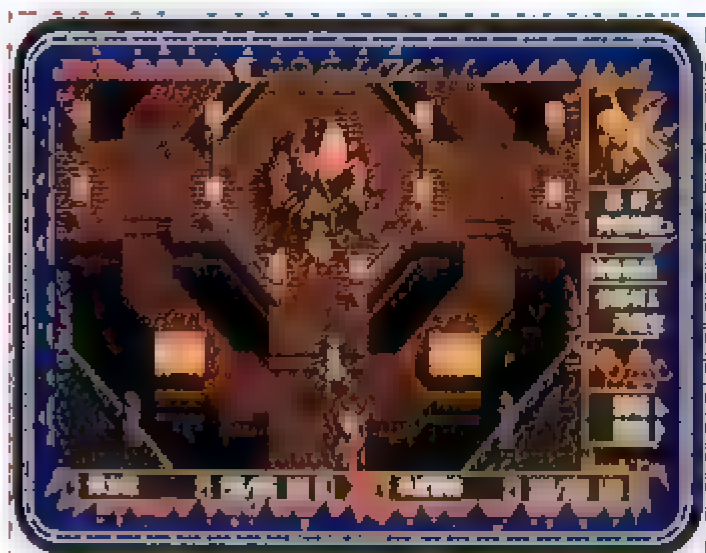
設計公司：TALON SOFT
國內發行：彩虹高科技
遊戲類型：模擬戰略
發行版本：光碟
使用平台：WIN3.1/WIN 95
適用機型：486 DX-33
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作介面：M
密碼保護：無
售　　價：840 元
測試配備：P-166+、32MB RAM、S3 ViRGE、SB-16、6X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／陳俊弘

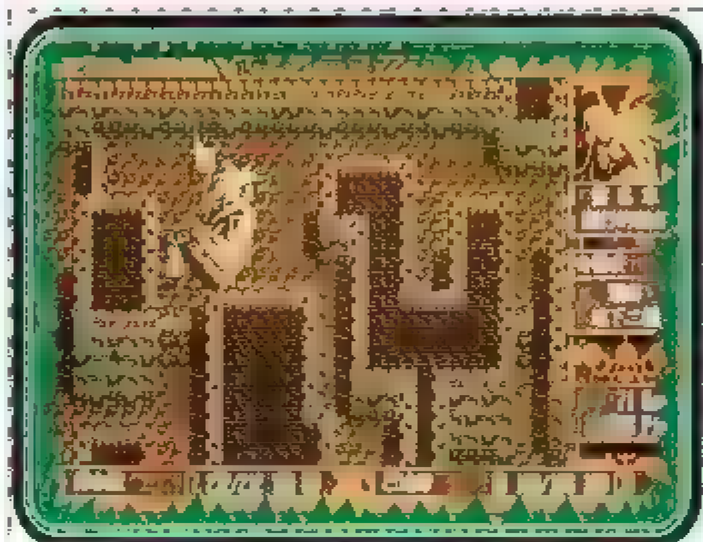
英雄傳說系列 白髮魔女



「白髮魔女」是日本 Falcom 公司的名 RPG 「英雄傳說」系列的第三套作品，這個系列的作品在日本一向有很高的聲望及成績，不過其第一、二集於日前在台灣改版發行時，並沒有什麼很大的迴響。筆者個人認為主要的原因可能在於聲光畫面效果太差，畢竟前兩部作品已經是很久之前的遊戲了。而在本文所要討論的「白髮魔女」及將於最近發行的「朱紅血」都是屬於這一兩年間的作品，在畫面與聲音的表現應該是可以讓人接受的。

「白髮魔女」的畫面採用 VGA 16色的模式，以現在的技術來看，水準的確還是差上那麼一截，畢竟在日本的許多遊戲，都還是以這種模式來製作畫面。不過換個角度來看，遊戲中不管是造型還是配色，都頗有獨到之處，尤其是在場景的色調處裡的極佳。被現在的 3D 技術或是多彩絢爛的顏色給寵壞的玩者，不妨再來仔細的品味一下這種清粥小菜式的畫面，會得到另一種獨特的感覺。此外，「白髮魔女」中還穿插了為數不少的「角色動畫」，玩者可以在畫面中看到許多小人以各種動作來演出劇中的情節，是屬於日式角色扮演遊戲的特色，喜好此道者在這遊戲中可以得到相當得滿足。

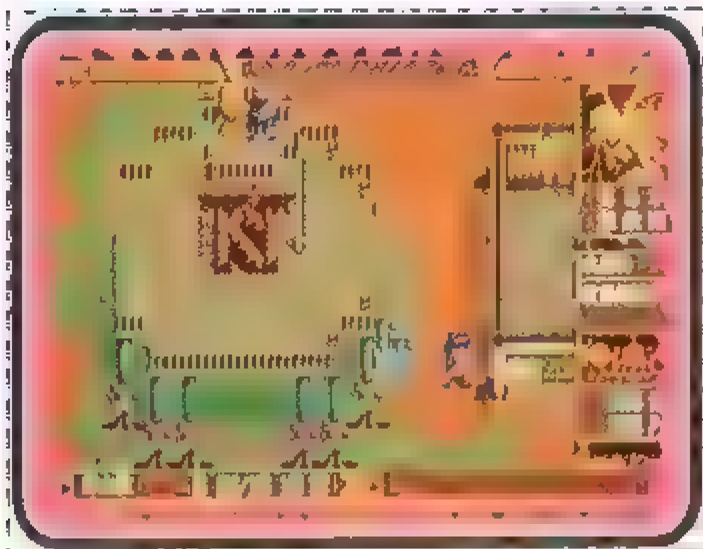
音樂向來就是 Falcom 公司得拿手好戲，「白髮魔女」在配樂上使用 CD 音軌來製作，水準蠻高的，尤其喜好該公司音樂風格的人，所不應錯過的。遊戲在音樂選項上有一個 MPU401 的 MIDI 裝置選擇，不過遊戲中卻沒有任何支援 MIDI 輸出的設計



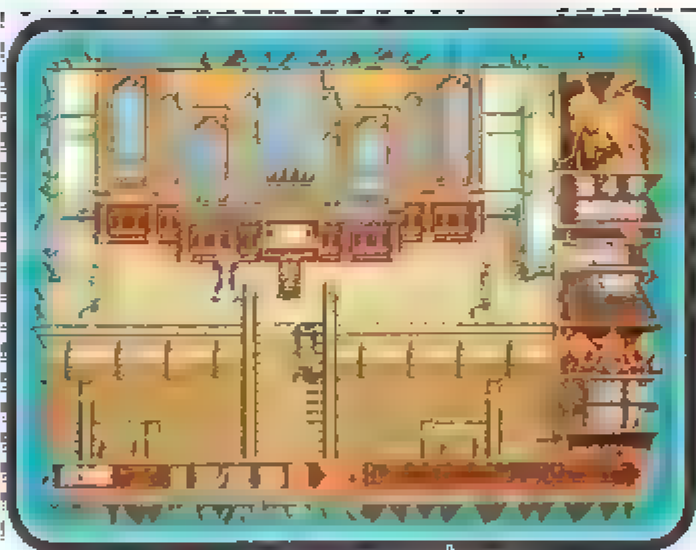
，說明書中也沒有對此作出任何交代。這個問題從遊戲的一代就存在，連續發行了三套都還沒改進這個缺失，發行公司顯然得好好的自我檢討一下。音效的表現在此沒有值得著墨之處，而且在每一次對話時，換句的滴滴聲頗令人厭煩。

劇情絕對是「白髮魔女」最棒的地方，雖然是屬於很直線式的結構，但是情節的精彩絕對令人撫掌。故事從「法魯提亞國」開始，「傑立歐」及「克莉絲」兩位少年男女為了修煉而展開旅行，冒險的路途搭配著白髮魔女的傳說，讓玩者一件件的發現在「提拉斯依魯」世界中的故事。筆者尤其喜歡在主角們成長的過程中，「傑立歐」與「克莉絲」間的情感表現，這些東西是在美式 RPG 中較難見到的東西。遊戲中沒有什麼特別難的謎題，倒

是玩者常得在地圖上東走西走的解決問題，喜好解謎的人可能會對這個遊戲失望。

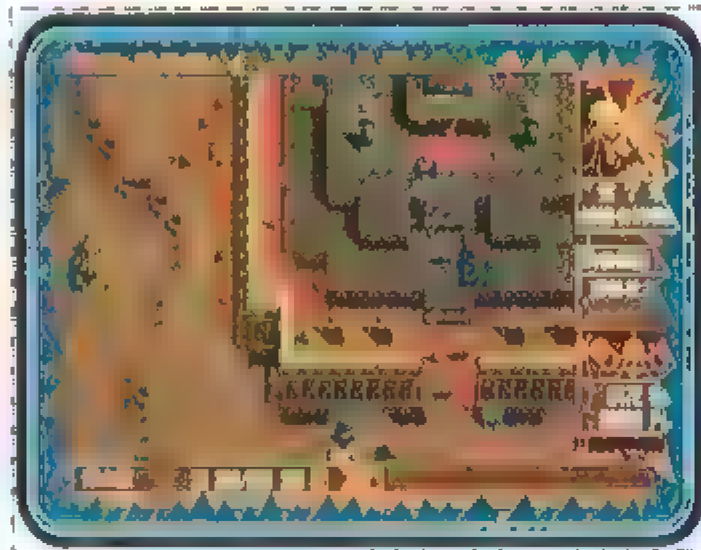


在日本的廣告中，「白髮魔女」非常強調它的「即時戰鬥系統」，玩者只要在戰鬥前，將每一個角色的戰鬥方式輸入，在戰鬥開始時便由電腦接管來自動作戰。這個戰鬥系統的特色是將整個戰鬥過程，以主角的生命値多寡分成四種階段，讓玩者在這四個階段內，分別輸入主角的相對應行動。「白髮魔女」總共有 15 種行動方式供玩者選擇，像是全力攻擊、一邊攻擊一邊使用回復魔法、或是代機行動等等，種類算是蠻豐富的。依設計者的原意，玩者可以設計出應付各種情況的戰鬥活動，不過玩起來可能不是那麼一回事。在中文版中，遊戲的說明書對於這個部份的解說，翻譯的實在是欠缺通順，「一般」的玩者保證看個三、四遍也不會知道如何操作這個戰鬥系統。



除了手册的翻譯外，在遊戲中訊息的翻譯，也是中文版「白髮魔女」的一個敗筆。遊戲中的文句不是詞句不通順，就是把日文文法給用到中文裡。像「白髮魔女」這麼一個劇情優秀的遊戲，如果譯者能肯多花一點心思，會把遊戲的精髓給表現更爲細緻。其實國內一些中文化的遊戲，翻譯品質是越來越低，筆者也曾在某知名公司的某個科幻遊戲作品中，看到牛頭不對馬嘴的翻譯文句。發行公司在致力於包裝及宣傳的動作時，是不是也該檢討一下在翻譯品質上的要求，而不是以極便宜的價錢，找個打工的學生來翻翻了事而已。

在玩「白髮魔女」最可能產生的障礙，可能在於人名地名的記憶上。讀者不妨看看以下的文句：「羅提」是在「美那得國」的「尼格魯島」上出生的，海獸「格路卡」奪走了他雙親的生命，而他的祖父「科比」現在還住在「提古拉」，「羅提」最尊敬的人則是「法魯提亞國」的宮廷劍士「度盧賽路」…。如何，頭開始暈了沒有，看到這麼多的譯名，有時還眞佩服日本人超強的記性（這些都是依照日文片假名中直翻過來的）。國內的玩者在玩遊戲之前，最好先準備紙筆來記錄這些有的沒有的，否則到時玩到哪裡，連自己都不知道 。



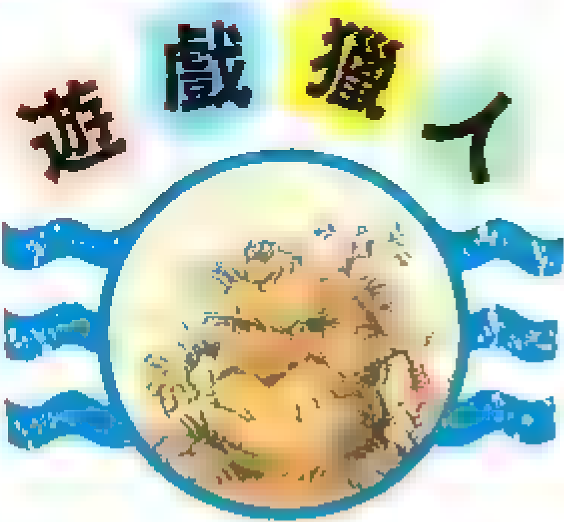
基本上，「白髮魔女」是一個相當不錯的遊戲，不過在改版的過程中讓這個遊戲產生了一些原本不該有的瑕疵。要不要玩這個遊戲，就請玩者自行選擇，畢竟不是每一個人家中都有一台 9801 、或是每一個人都看的懂日文的。

群英會審 VER 2.1

COW-BOY 78	78	75
英雄傳說系列的經典名作，能夠做到第四集的遊戲自有它獨到之處，然而因國內發行公司在改版時的各種因素，使得遊戲原有光芒盡滅，頗使人惋惜。	英雄傳說系列一向以劇情的鋪陳著稱，玩者在 PLAY Game 時能深深的融入其中，自然三代白髮魔女也不例外，較可惜的是譯文的部份不盡理想，破壞了遊戲的原味。	日本著名 RPG 系列之作品，雖然是數年前的作品，但是仍具有一定水準的畫面品質；雖然劇情有其出色之處，但因受到翻譯品質的影響，使得玩者的興趣爲之大減。

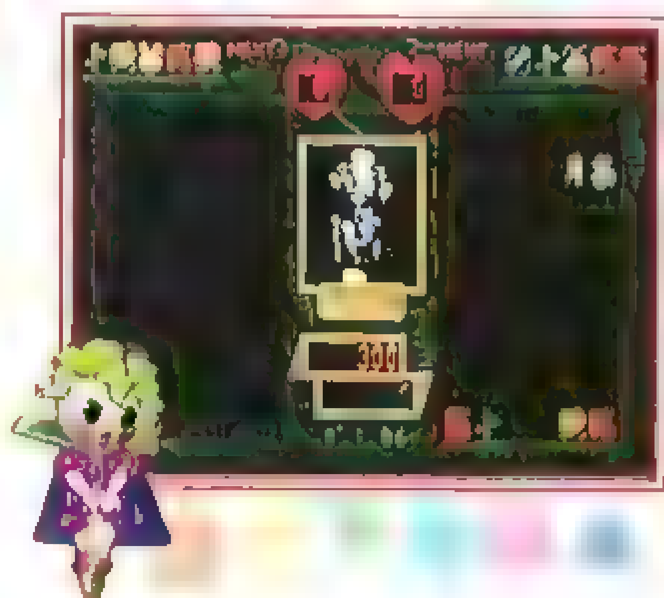
國外發行：FALCOM
國內代理：大宇鳥
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：386 以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模示：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：880 元
測試配備：P-120 、 16MB RAM 、 S3 968 2MB RAM 、 SB 16 、 4X CD-ROM

REVIEWS



本文作者／DR·Jones

很久很久很久以前，大概是筆者很小很小很小的時候，"魔術方塊"的出現風靡了全世界的大人與小孩，可說是顛倒眾生，無論老與少隨處可看見人手一個玩得起勁，從此在全世界掀起一股不滅的智育遊戲新浪潮。之後，又出現俄羅斯方塊，馬上就在全球各地，又再次掀起另一股益智遊戲的熱潮，此後許多的方塊遊戲紛紛的推出，各家廠商莫不挖空心思，推出更好玩、更刺激、更與眾不同的方塊遊戲，而電玩遊戲的巨人SEGA也順勢推出『BAKU BAKU ANIMAL世界飼育係選手權』，攻佔眾方塊迷的心。而現在PC玩家也有福了，SEGA將這款名作，移植到WINDOWS 95平台上，一饗期盼已久的眾PC玩家。



『BAKU BAKU ANIMAL世界飼養係選手權』是SEGA進攻PC遊戲市場第一款的益智類遊戲，『世界飼育係選手權』本來是SEGA旗下AM3研在大型遊戲機台所發行的作品，當時一發行便深受好評，討人喜歡的3D人物造型、幽默爆笑的故事劇情、類似食物鍊的遊戲規則，最令人感到印象深刻和刺激的是兩人對戰時，相互陷害的成就感和快感。後來此遊戲也完全移植到SEGA SATURN上，完整的將動畫、遊戲內容和音效等都忠實的移植，當然更少不了兩人對戰互相陷害的快感，那時筆者和朋友便玩的不亦樂乎，以相互陷害對方為樂，尤其當一次落下一大堆排列不規則的物件，那簡直是棒呆了。所以『BAKU BAKU ANIMAL』激發了人類深藏於內心那惡作劇的慾望，也回復那種許久不曾感受的赤子之心。現

在SEGA也將觸角伸到PC遊戲市場，將旗下的名作移植到PC的WINDOWS95平台上，當然SEGA不會忘記這款名作，現在就讓我們看看這款遊戲在WINDOWS95上的表現如何？

畫面一流
音效、配樂水準中等，整體表現中規中舉

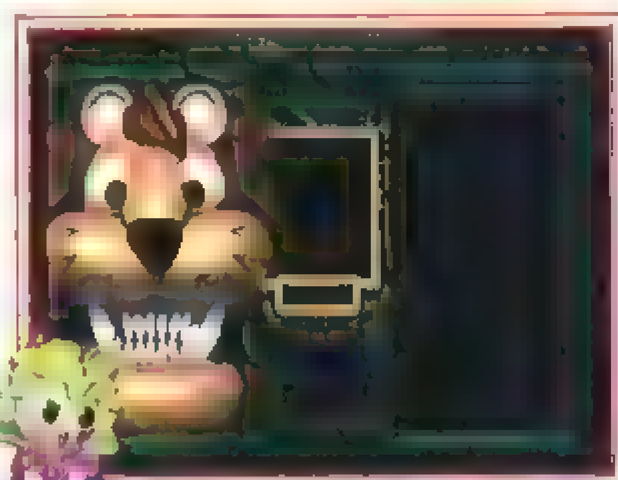
WINDOWS 95版的『BAKU BAKU ANIMAL世界飼育係選手權』移植成果表現的中規中舉，從畫面表現來說，雖然和大型遊戲機臺與SEGA SATURN版的畫面呈現方式有所不同，大型機臺與SATURN版的畫面感覺上比較活潑、討喜，色彩用色鮮豔，比較能討好各年齡層的玩家；而WINDOWS 95版的『BAKU BAKU ANIMAL世界飼育係選手權』畫面表現便

沒有那麼的活潑，雖然主體畫面構成與其它版本相同，但是背景畫面則只有四組可供選擇，感覺較死板，對於年齡層較低的玩家吸引力較不足，不過可愛的動物造型卻可彌補一些不足，幸好這些不同並不會影響整體的遊戲性太多。

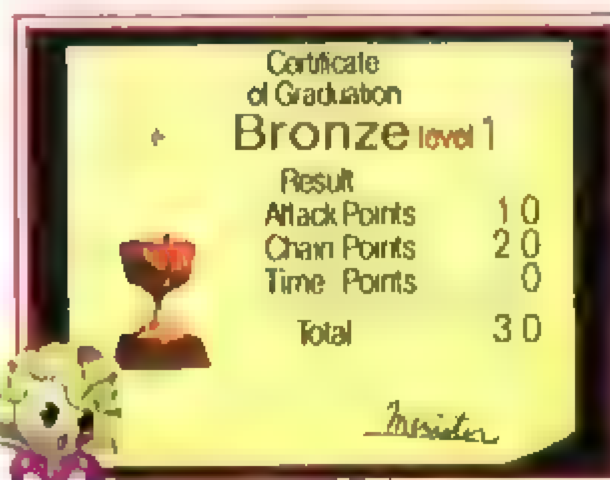
就遊戲內容來說，WINDOWS 95 版較大型遊戲機臺和 SATURN 版少了『故事模式』，其實就筆者的角度來看，捨去『故事模式』是這款遊戲最大的失策，從一開始的片頭動畫，便

很清楚的交待這個遊戲為何被取名為『BAKU BAKU ANIMAL 世界飼育係選手權』，再配合各關的過場劇情動畫，讓你更能融入遊戲的世界中。而且，動畫的製作水準非常高，3D 人物也很可愛，劇情非常逗趣，省略此段對於玩家是非常可惜的，真不知道 SEGA 為什麼要捨去『故事模式』，而且以 SEGA 所開出的遊戲配備，完全移植在執行上也不會有太大的問題，不然真虧 SEGA 開出這麼高的遊戲配備需求。其它的遊戲內容『雙人對戰』、『段位認定』便與其它版本相同。你也可自由設定難易度、動物配對數、食物鍊配對比…等。

音效與配樂方面，皆忠於原作，可愛逗趣的動物配音為這款遊戲增色不少，也可稱為本遊戲的特色之一。對於配樂筆者認為恰如其份，和遊戲節奏相互配合，也添加了不少緊湊感（不過筆者覺得聽新寶島康樂隊的專輯更棒更刺激）；遊戲的操縱可用鍵盤、搖桿與 GAME PAD，無論用鍵盤或搖桿你都會得到極佳的操縱感。



整體來說『BAKU BAKU ANIMAL 世界飼育係選手權』所呈現出來的水準，絕對能令你滿意，雖然有些瑕疵，但瑕不掩瑜，對於一個移植的作品來說，絕對是中規中矩的表現。如果你想放鬆心情，它絕對是你最好的選擇。



群英會審 VER 2.1

喜愛 SEGA 遊戲的人有福了，SEGA 移植到 PC 上的這一款動物俄羅斯，無論是可愛的立體動物造型或是逗趣的音效表現，絕對可讓玩家得到遊戲的樂趣。

遊戲的配色相當鮮活明亮，人物的造型也很可愛討喜，將俄羅斯以另一種面貌呈現給玩家，樂曲的搭配也與遊戲相得益彰，聲光的表現在 Game 中頗為不凡。

以可愛動物為主角的對戰俄斯方塊遊戲，從大型電玩所移植的完成度頗高，所以具有相當良好的聲光效果，而遊戲類型也頗適合較低年齡階層的玩家。

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：益智
發行版本：光碟
使用平台：WIN95
適用機型：Pentium 75MHZ 以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模示：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：720 元
測試配備：P-Pro 200、96MB RAM、MGA Millennium 8MB W-RAM VGA、SB 16、12X CD-ROM

REVIEWS

生化情人

當我在歡樂盒的廣告單上看到了這個遊戲，心中便有股衝動，想去把這套遊戲買回來。果然過了不久，遊戲出來了，我興高采烈地看了看封面，再看了看價錢，這麼貴！於是我決定回家考慮考慮。在好奇心及封面包裝的誘惑下，我還是掏出了僅有的財產，走去了門市店，可惜我去的時候太慢，光碟版已經賣完了，我只好忍痛買磁片版，接過遊戲付了錢，心中感到十欣慰，我終於擁有它了！所以我滿心歡喜的回家準備 INSTALL 。

回到家中拆開包裝，掉出了四片小磁片，我心想也許用了壓縮程式吧！所以馬上將它載入我的硬碟中，過了一會兒安裝結束，此時我想慢一點再來玩好了。深夜 2 ： 00 ，我將一切準備就緒後，開始了我的冒險…。可是萬萬沒想到二小時後便全破關了，讓我非常的失望，我是那樣的期待，反而是這種結果，使我有被騙的感覺。遊戲內容又短又少，說明書也不到二十頁，而且價錢又高的嚇人，眞是讓我後悔莫及。但這遊戲也有一點優點，就是畫面美工還不錯，並不會太殘忍。所以在此我有一些的建議，如果以後還有這種類似四片裝的少容量類型遊戲時，最好是把三、四個遊戲合起來在一片光碟中，再賣這個價碼，再不然就把錢降低一些，這是筆者個人一點想法，以及在失落後的不悅心事，將它寫出來，供大家參考參考。

●大鏢客

金庸羣俠傳

自從一年多前，仙劍奇俠傳將國產遊戲帶入一個有感人的劇情、動聽的音樂及無懈可擊的美工新境界，然後市面上便出現了許多『仙劍－ LIKE 』的遊戲，但是大多數的表現都比不上仙劍，也可說很久都沒有國產的好 GAME 了。

如今金庸群俠傳跳脫出這個範疇而獨樹一格，相信讀過金庸先生大作的人，都曾經被小說中的情節所深深吸引而廢寢忘食，現在智冠把金庸的十四部小說做一次大融合，使我們能和金庸筆下的人物，不論善惡都能一起神遊在一個虛幻的時空之中，此外遊戲還有一個特點，就是有道德指數的設定，所以不像普通的 RPG 一樣，一進屋便可大肆搜括，此外遊戲的自由度也蠻大的，你可以任意決定往何處走，讓誰加入等等，而且因玩法的不同，你可以做一個比東方不敗更邪惡的武林大魔頭，或是組成一群女子兵團享受艷福媲美韋小寶，總之你愛怎樣玩就怎樣玩，而且可修練的武功秘笈更是多得不在話下，保証百玩不膩。

雖然有這麼多數不盡的優點，但還是有一些瑕不掩瑜的小缺點，第一就是人像的美工造型不夠細緻，此外武功的表現也太過敷衍，不過整體的創意還是令人激賞，不失爲本年度可玩性最高的國產遊戲。

●台灣種馬

非洲探險 II

一向只對大富翁類遊戲情有獨鍾的我，最近又開始迷上了非洲探險 II ，（上一個遊戲是大富翁 III ），爲什麼只對大富翁遊戲鍾情呢？原因很簡單，就是因爲現實生活中窮嘛，小人物只好靠著高 IQ 把電腦的對手打敗，進而擠進世界首富之列囉！嗯，當有錢人確實很有快感，尤其是把每一個對手逼到破產，眞是好快樂。而更重要的因素則是對於整天像陀螺般轉個不停，忙個沒完的我來說，玩點不用太花力氣，不用太花腦力的遊戲，眞是「天大的幸福」；就曾發生過玩動作遊戲時，因爲手腳不靈活總打不贏，老是輸就會很生氣，很生氣就會不自覺的愈敲愈用力

，家中搖桿和鍵盤老是發生不堪虐待之情事，紛紛告假休養去了，反正舊的不去，新的還是要來，買新的配備不就又有理由了嗎？非洲探險Ⅱ於雜誌中介紹時，原本對它就蠻期待的，玩了之後也不令人失望，因爲人物很討喜，雖然人物有的延續自「熊貓」出版過的軟體，但看久了倒也不令人生厭，其中最令我印象深刻的，則是買單娜高興時（興奮時），會把身上原本就單薄的「布料」脫下來揮舞，原本就性好漁色的我還想說能看到什麼，結果定神一看，原來…有馬賽克，嗯，有點失望，不過重點不在這裡，重點在於，電腦的 AI 好像有點賤…康？有時不使出 FPE 大法是不行的，否則市面上出版了這麼好用的軟體豈不是白白浪費了？再來說說最令我討厭的地方，就是每次要進入遊戲時，總是須要不厭其煩的鍵入密碼，那是爲了智慧財產權那也就算了，可是每次重新開機後要再進入總是讓我有快發瘋的感覺，另外一點美中不足的地方就是音樂雖然不錯，頗有在非洲探險的氣氛，但是曲目似乎是太少了，顯得有些單調，因爲這種遊戲，一玩下去就是個把個鐘頭，每次都是那幾首音樂在輪流，聽來聽去也是蠻厭煩的。最後一個最令我個人「抓狂」的，可能是黃飛紅那個傢伙，老是想著十三姨的畫面不斷浮現，平時想念一下也就算了，非得時時那麼痴情不可嗎？其實覺得不吐不快這個專欄還眞不錯，有時花了錢買了原版的遊戲，貴還不說，要是十年難得一見爛遊戲，要是沒有吐吐苦水，怎能消得了滿腹花了冤枉錢又受氣的心理呢？

●小騷包

劉×德：「什麼！這、這怎麼可以！怎麼可以這樣子！」

作者：「不用再說了！已經決定的事，我是不會改變的，多說也沒有用！」

劉×德：「主角…主角應該是我才對！爲什麼要換他！這太不公平了！」

諸×亮：「呵呵呵…，誰叫我長得如此的帥，又如此的聰明，難怪那麼的受大家歡迎，想推也推不掉呀！呵呵呵…」

作者：「是啊！你已經不再受歡迎了，現在客倌們喜歡的，不是帥哥就是極有智慧的人，你憑什麼和他競爭。」

劉×德：「但！我…我是最有仁德的君主啊！沒有我的三顧茅＂廁＂，怎會有他的出現呢？」

諸×亮：「什麼！我老早就想出仕了，是剛好汝一而再、再而三的來煩我，吾方加以允諾。」

作者：「好了！好了！不要再吵了，就這樣決定了！」

「耶！買到了！幹什麼！我才不借你，要玩自己去買！」終於等到了這一天了，記得之前的英傑傳，讓我魂牽夢縈許久，那流暢且又遵照歷史而行的劇本，使它在推出時大受歡迎，幾乎人手一份（太誇張了吧！），但是當時並不知道它將會推出同類型的遊戲，直到看到 J-WIN 中有一款新遊戲－孔明傳，在遊戲名稱的趨使下，我試了一下，天哪！這不是英傑傳嗎？不！是孔明傳，它的畫面、人物竟和英傑傳如此的相似，但它的人物較大、較細緻，而且它的畫質竟能做得如此地漂亮！自那天起，便整天不眠不休的坐在電腦前面。不過我一介堂堂正正的中國男子漢，對於日文當然是不慎了解，所以便日日夜夜期待＂中文版＂出現，果然不負衆望，出了中文版，本來看不懂的字，現在都得看懂了，原來在 J-WIN 中看不懂的指令，也都看得懂了，孔明傳做得比英傑傳還好，也較精細，原本以劉備爲主人翁的類型，改爲由天下第一大軍師執刀，爲此遊戲的主角，且之前由劉備三請孔明的動畫，引進主題。故事裡每個人都有自己所屬的武器，也增加了軍師所專屬的武器－扇，爲遊戲增添了許多的色彩，不得不說的是遊戲的畫面，眞是太、太、太棒了，城鎮的鳥瞰圖，屋舍中的地板，背景眞是＂精采＂，和英傑傳一比，英傑傳顯然遜色許多，任何地方都較英傑傳來得好，誇都誇不完，客官們，你們的荷包中剩有幾兩銀子？如果不夠，趕緊存錢吧！千萬不要錯過，百年難得一見的好遊戲！

●呆呆

FPE 5.0 大好評發售中

FPE 5.0 新增功能有：

A. 首創相容 DOS 7.0、WINDOWS 95、WINDOWS 3.1、J-WINDOWS（日文 DOS/V）等作業系統，絕大部分可在上述作業系統上執行的遊戲都能使用 FPE 5.0 加以修改，若配合超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 模擬器，更可以修改超任、任天堂或 SEGA MASTER SYSTEM 的遊戲。

B. 首創多重分析能力，能夠同時分析 16 個目標，大幅提昇修改效率。

C. 加強低階掃瞄功能，新增了低階分析字組的能力，並增加了 [illegible] 等非常有效率的低階掃瞄方式。

D. 大幅提昇掃瞄速度，尤其是高階掃瞄第二次以後，低階掃瞄第三次以後提昇更多，並且新增可隨時中斷掃瞄的功能，中斷後還可繼續的分析掃瞄。

E. 掃瞄能力擴充至 4GB，無論多大的記憶體範圍都能掃描。

F. 新增常駐型 CD 播放程式，可以隨時隨地背景播放音樂 CD。

G. 新增一個檔案選擇器，可用選單選擇檔案閱覽，不用再硬背檔名。

H. 全新的操作介面，除了將表格、記憶體列表重新整合外，並增加了一個內容視窗（<A> All）將全部可能位址一次存入表格中。

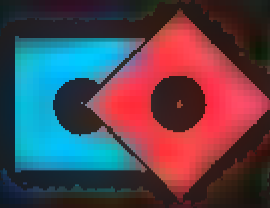
I. 加強型的表格功能，增加了 <F1> Load、<F2> Save、<E> Edit、<N> UnlcokAll 按鍵，並將表格擴充至 36 個。

J. 加強型的記憶體編輯功能，增加了 <Enetr> 按鍵，可輸入十進位、字串等數字。

K. 加強型的抓圖程式，除了增加連續可抓的圖檔至三百多個，而且可抓文字模式，並轉成文字檔。

L. 對各種 SVGA 卡的相容性更完整，加強 V... 參數。

遊戲修改大師



精訊資訊有限公司

© 1996 KINGFORMATION CO., LTD.

FPE 5.0 之 WWW 網址：
http://cissun51.cis.nctu.edu.tw/~gis85666/

E-mail Address：
gis85666@cis.nctu.edu.tw

瘋狂麻將

世界大暴走

抓狂的語音

豪華的遊戲畫面

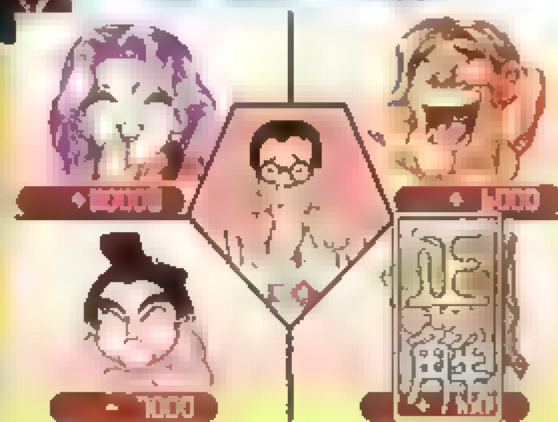
緊張的機智指管

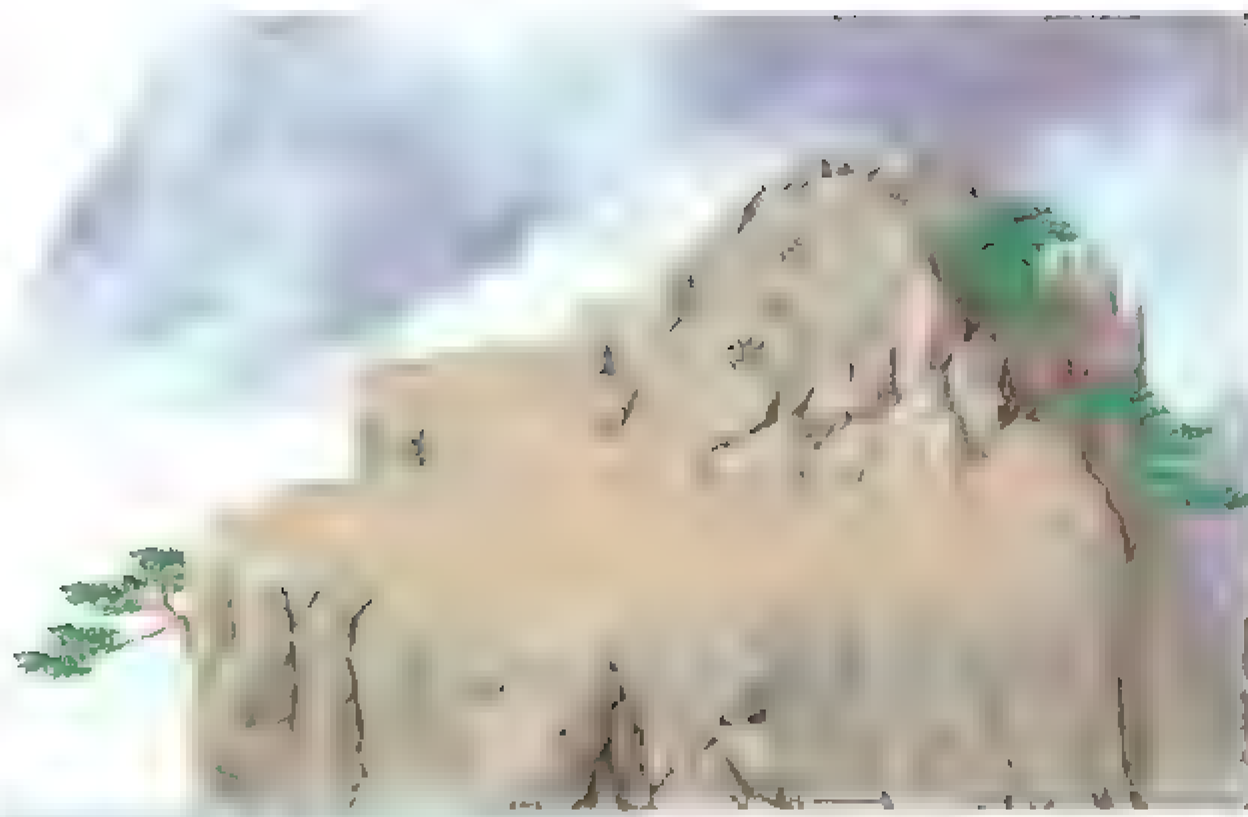
威力強大的千王道具

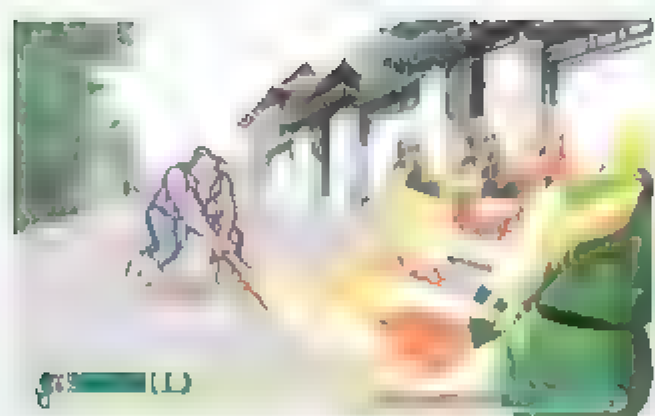
多彩多姿的雀戰舞台

超爆笑 的胡牌場面

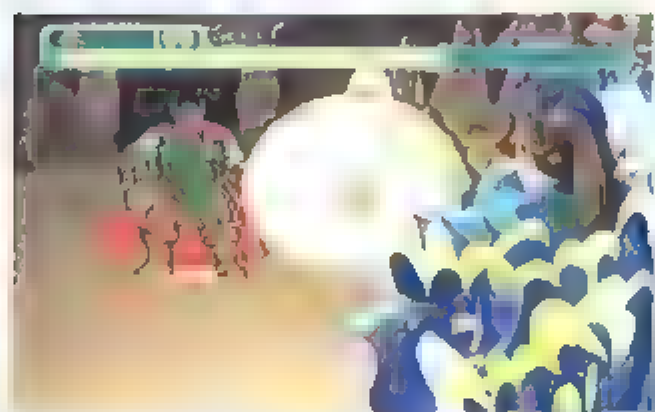
暴走世界十餘國 挑戰數十名高手

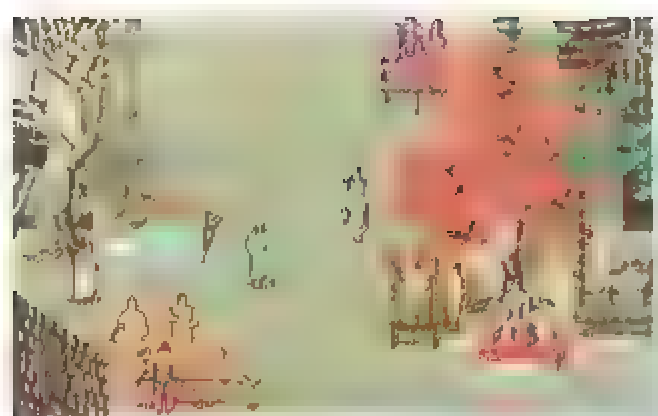






期待
攻佔你

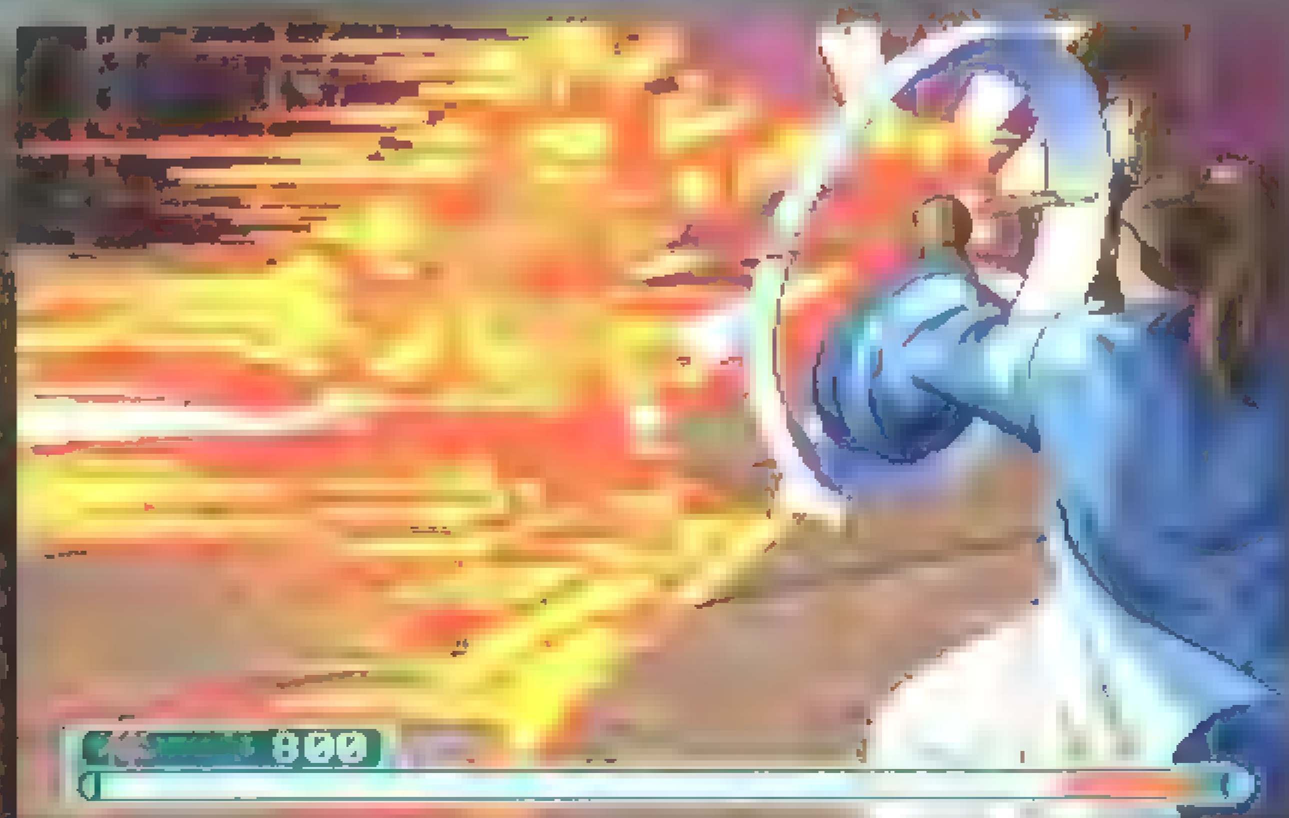




CD-ROM 二枚組

雄信3

春節的電腦



3H 最Hot、最High、最Happy的3H益智遊戲-- 3H

你玩過這樣的麻將嗎？

？

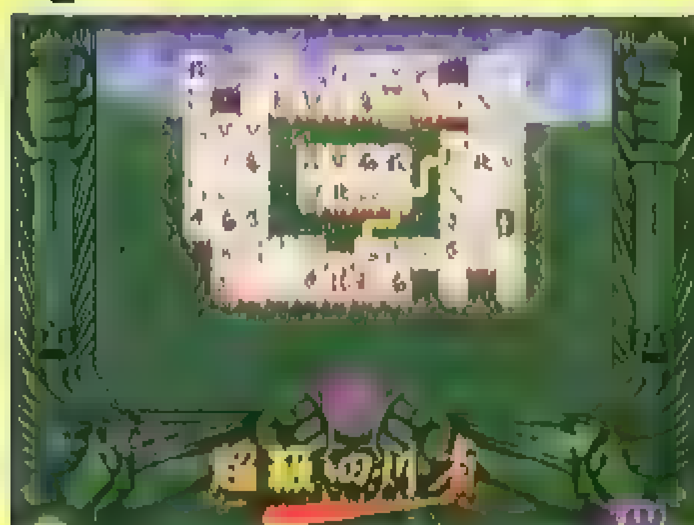
？

？

？

十三張、十六張再也不能滿足你？

你需要的是這樣的麻將！


＊可以一人闖關＊

＊可以互相陷害＊

＊可以雙人對抗＊

爽！

牠在百萬人的期盼下誕生！

絕對是全家人的新寵！

小蜜蜂、小精靈、麻將、俄羅斯方塊…

全新PC版　重現江湖

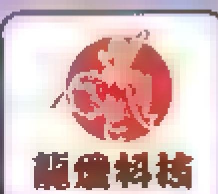
六大魔頭逃出禁錮的寶瓶，爲挽救龍族，必須盡快將它們抓回瓶中！

勇者泡泡龍漫畫書隨後上市

前1000名送專屬電話卡

- 6大關 58小關
- 8類 55種武器及寶物
- 4類 30種的敵物反撲
- 暗關、密門、寶瓶…
- 同學競賽 單打、輪攻 全家同樂

附贈 螢幕保護程式一套 〈電腦通〉雜誌一本



設計公司　竜の愛ソフト
國外發行公司　TRIREME INTERNATIONAL CO., LTD.
國內發行公司、龍愛科技有限公司
國內總經銷　、集品資訊有限公司
TEL:(8863)5350679(代表號)　FAX:(8863)5424909

授權經銷：
（北區）互旺科技 (02)7161111
（中區）集品資訊 (03)5350679
（南區）第三波 (07 2254886

※國內各書局　電腦門市　資訊廣場　金石堂　新學友　均有售

廣告企劃：洪吉棟

3D Action Arcade

MARS 終極戰士

中文版

遊戲特色

元月上市

1997 電腦育樂多媒體展
攤位號碼 A818，A820

星空魔法美少女

一部結合動作、戰略、RPG的超級大作

新蜀山劍俠

★超震撼大型戰鬥場面。
★仙家奇寶一併出籠。
★神秘妖術，精彩謎題。
★劇情多舛坎坷兼逗趣笑料。
★飛劍齊射，大法並施。
★絕美人物，詭秘散仙。
★古中國庭園勝景。

和劍法幻妙的美麗俠女一起闖盪江湖、體會人生！

魔島大富翁

包笑包好玩
迅速致笑歡樂到底
大人小孩的好朋友

軟體世界·智冠科技股份有限公司

龍騰三國

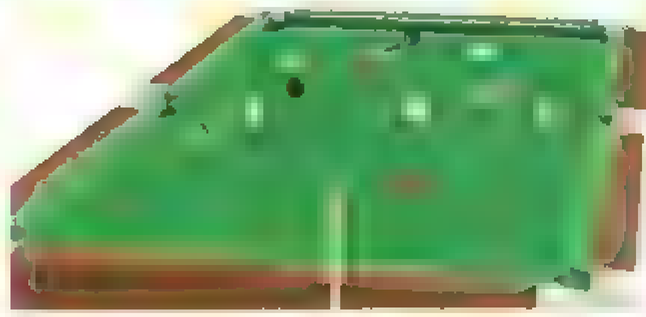
★物品裝備琳瑯滿目，助你打場漂亮勝戰。
★氣候變化與地形會影響實際作戰情況。
★出神入化的九大類計謀，敵人望風披靡。
★與城內村民交談，可獲得不少的寶貴資訊。
★龐大的地圖與迷宮山洞更增樂趣。

集角色扮演、策略和戰略於一身的經典三國遊戲

美少女撞球

真正運用3D VR虛擬實境技術開發的[illegible]挑戰！
邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！

我今天約她了！！



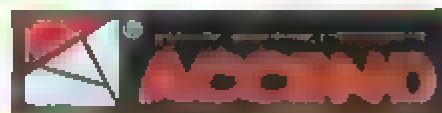
我們要去打撞球！

當我握住她那柔柔的小手…

心簡直要飛上天了…

天哪！一桿進洞！
相印，帥呀。

還好我玩過
『美少女撞球』！嘻嘻！



時空轉換，您將幻化為三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！

故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。

三國英雄傳

特色：

640*480*256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絕。

多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。

部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。

SOFT WORLD

水滸傳

可明白貪官腐吏如何欺上瞞下、魚肉善良的老百姓？
可知曉林沖、魯智深、宋江等好漢如何被逼上梁山？
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！

令人又愛又怕
又無法抗拒的俠盜生涯！

遊戲之類型

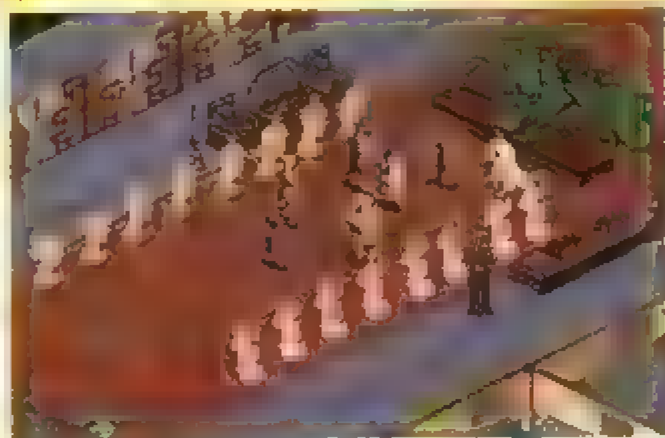
戰略角色扮演，可自創不同的屬性值之主角人物加入梁山好漢之行列。

遊戲之畫面

以 640 × 480 之顯示模式表現，有數十道場景，包括草莽深山及莊園山寨之中，當然還有險要水寨梁山泊。不同的地形對戰情發生很重要的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞的情形，十分逼真。

遊戲之戰鬥

3D 立體戰鬥畫面，在過場動畫後，即因事件發生而立刻於當地開始戰鬥，玩者及眾家好漢除了個人有一般拳腿招式，還有範圍不一的氣功及數十種特殊的必殺絕技，有組合數套攻擊動作的亂舞技、二人以上合力攻擊的合體技還有反擊、集氣、回復等絕技。不同武術可裝備不同武器，有刀劍槍棍弓及火炮、禪杖、斧鞭類。中招受傷或氣功發出時將有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果。



遊戲之進行

玩者將可以召募有志一同的伙伴入伍，並齊奔梁山共舉大業。水滸傳中每個由天罡地煞托身投胎的好漢都有其獨特的出身、綽號、性格、絕技及造型，還有不同的屬性值。遊戲是以達成不同的條件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅對方特殊頭目或到達撤退地點等以決定是否過關。

敵人之智慧

敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻擋你們。聰明的敵人會自動決定採取主動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防禦效果最好的地形上；攻擊時會先攻擊他認為最弱的單位並會挑選最大射程距離；他還會自行設下埋伏點等侯你自投羅網。

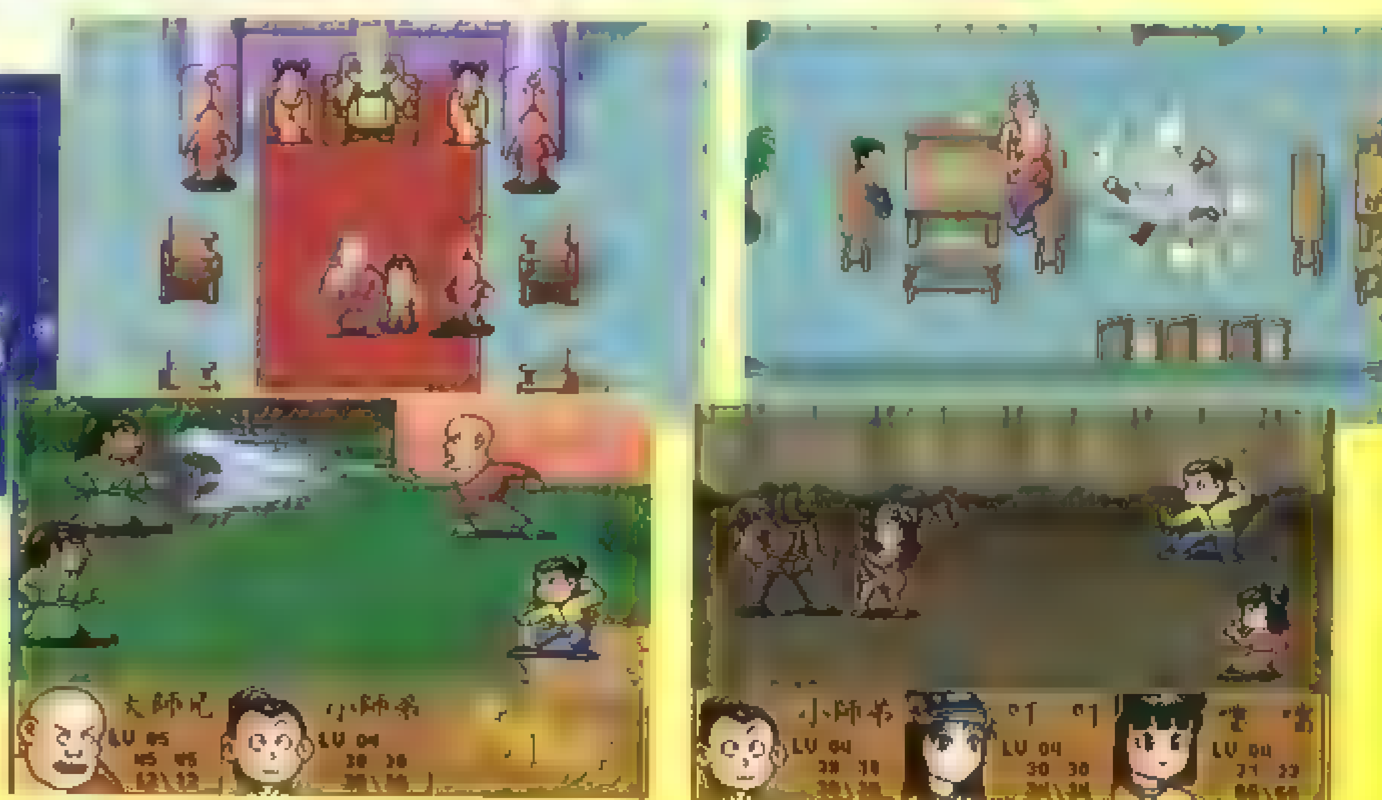
軟體世界
智冠科技股份有限公司

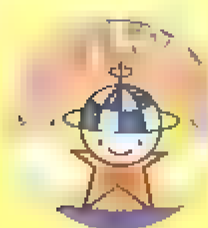
烏龍院

大師兄伴小師弟同闖江湖，叮叮噹噹熱情相助。
李包仔天要大師過壽，魔音教教主於石頭城召開綠林大會。
到底一連串的事件有何內幕？三腳貓功夫如何解危機？

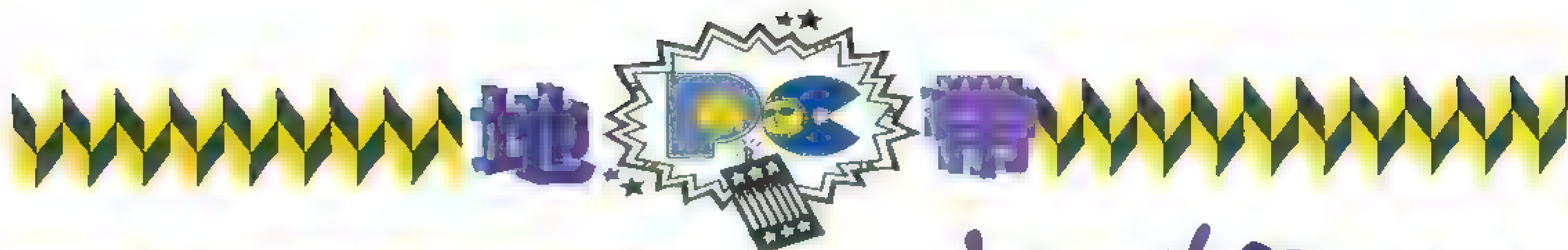
《敖幼祥漫畫原著改編，準備笑破你的肚皮！》

* 場景多達60個以上。
* 爆笑的攻擊招式。
* 有趣的漫畫人物一一躍上遊戲。
* 劇情豐富，謎題匪疑所思。





軟體世界
智冠科技股份有限公司



電腦裡的水怪!!

俗語說，電腦人人會組，巧妙各有不同。呃…好像沒這段俗語，當筆者在混字騙稿費好了。不過呢，您的電腦眞的就像 Intel 的廣告那樣，有一堆光球般的電子資訊在很高興地流動著嗎？恐怕沒這麼太平！事實上，使用者更常見到的情況是：硬碟忽然就不轉了、硬碟常常有壞軌、資料流失、主機板又罷工了；莫明奇妙地產生錯誤當機、RAM 燒掉！…等等許多的毛病，就像尼斯湖水怪一樣，躲在您的機器裡，有朝一日跑出來溜溜，您的電腦就向您永別了！

事實上，個人電腦所遭遇的問題比各位看到的還多！為了省錢，個人電腦無所不用其極地在某些地方上減少花費，像資料安全性、機器穩定性、擴充能力等等。當然，這其中的某些花費對於一般家用的「電玩機種」而言並不是很必要的，例如為了資料安全性而去購買具有高階容錯能力的磁碟陣列，或者是貴上許多的 ECC Memory（資料錯誤可測／並可更正的記憶體）。不過呢，有些設計上的一些問題可就會讓您的愛“機”操作不順，短命夭折囉！

陽光、亂裝、髒空氣

當您的電腦從店裡頭經由一堆未經認証的技師組合出來時，您放心嗎？當然，就咱們台灣人敢衝敢賭的習性而言，一定覺得這一點也沒什麼。不過呢，膽小的老美可不這麼想哦！美國業界打從去年就開始進行所謂的 ATX 計劃，在今年也有一卡車的產品上市了。筆者並不諱言新產品等於高利潤，不過 ATX 的確在很多方面幫使用者想得相當週到！那麼沒有使用 ATX 的人們，是否就陷入了萬劫不復，每天等當機的局面了呢？筆者在這篇報導中特別也把使用電腦的一些經驗提一提，讓各位參考參考！

套一句廣告詞：我使用電腦，所以我知道，城市中的陽光，彩妝，髒空氣…對不起，又扯遠了！不過呢，在筆者初聽到這個化妝品廣告的時候，還眞對它有一些認同呢！因為電腦的一些頭號殺手也都和皮膚的一樣哦！不信的話，筆者列給您看：

(1)陽光：其實呢，禁止陽光直射在許多的電子產品上都會寫，因為陽光直射將給電子零件帶來大量且無法排除的熱量。

(2)亂裝：某些不良的裝配法或不良的零件，將使得你遭受更大的損失！

(3)髒空氣：髒空氣中的灰塵，除了會使某些機械零組件失效（風扇、磁頭、雷射光讀寫頭）外，積在電子零件上的灰塵更是具有保溫的效果，讓您的電路散熱不易！

散熱爲安全之本

現在就先以散熱為討論的中心，讓我們看看一些常用的手法，是否眞的達到了我們的目的！散熱的方法，最好的莫過於強制抽熱。而所謂的強制抽熱，我們可以在一般的電源供應器上面看到一些端倪；基本上，電源供應器上面那個會從電腦內部向外部抽風的風扇就是強制抽熱，它會把積在電腦內的熱空氣抽到機殼外部來。可是呢，千不該萬不該，就不該在電源供應器上的風扇；不但小得可憐，而且其抽氣力在經過層層零件阻擋後，幾乎等於零，所以對於高發熱量的零件（如高轉速硬碟）的冷卻效果眞是其爛無比。所以呢，有些人就非常天才地把電腦的外殼給脫了，這樣的效果筆者認為是弊多於利！

就筆者的經驗及實驗結果而言，把電腦外殼拆了之後，的確原本封在內部的電路板之類，發熱力

較低的元件溫度會下降一點：可是像 CPU 、高轉速硬碟等高發熱量的東西還是一樣地燙。於是又有人想到了其中的關鍵，跑去裝了一台大風扇放在電腦邊對著這些熱源猛吹；不到一個月下來，整台電腦就變成塵貝城，充滿灰塵了！而且沒有外殼保護的電腦，容易有昆蟲、您不小心甩出去的水珠，甚至靜電干擾而導致損壞的命運。如果您的硬碟是屬於戰車型機種（有夠大聲的機種），那麼您還得面臨一項噪音污染。這真的是非常划不來的事！

▽ ATX 的解決方案

ATX 的解決方案是…反正身為電腦製作廠，乾脆來個大風吹！把每個零件都搬個家，變成如圖一所示。大家可以看到，

ATX 主機板的零件安排法（資料來源：Intel Corp.）

CPU 被放置到最靠前方的地方，在它的上方（這張圖逆時針轉個九十度，就是一般直立式 ATX 機器放在您桌上的樣子了），你可以看到 ATX 設計之詭異。

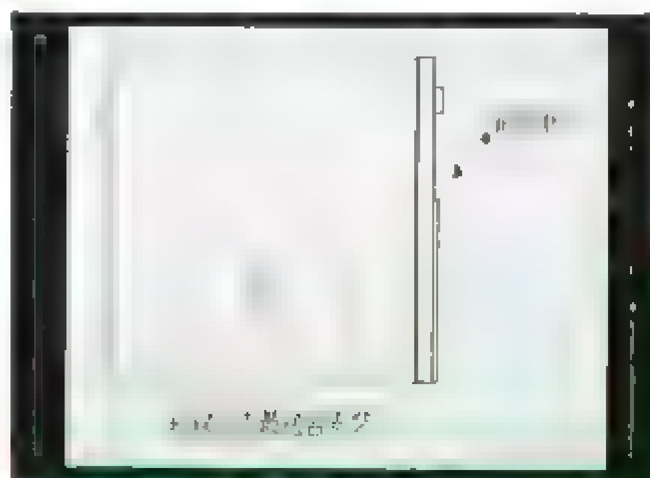
當初筆者第一看到這張圖時，很高興地以為這是利用熱空氣上昇的原理，把下方的熱空氣吸上來，沒想到實品出來時，竟然是把空氣由上向下吹！而且是直接吹過 CPU 後向下走，從磁碟機和後背面板出來！這樣的冷卻效果可能會打上不少折扣；除了 CPU 外，其它的設備還是沒有照顧到，而且連 CPU 也直接面臨一項危險：灰塵！您可以想想，除非在電源供應器中加裝空氣濾網，否則 ATX 直接向上開啓的吸氣口，不是有史以來電腦中最大的吸塵器嗎？大概這些廠商還以為自己在做 Sun-Clone 的工作站，電腦是放在無塵的主機房中，才搞個這麼一套吧！（事實上，筆者的實驗室中的 Sparc 機器每次一打開來，就會讓筆者打噴嚏）。

ATX 採用這項方案其來有自，因為 ATX 其中的一項策略便是降低生產成本，所以當初也曾為了到底是一個或多個風扇而產生過爭論，所以才採用了這種做法。在 Intel 及其它公司所出的 ATX 規格中，難得地都把散熱這個項目輕輕帶過了，規格書中說雖然 ATX 並沒有強制規定冷空氣的行進路線，但是大部分都使用了電源供應器上的風扇來抽風冷卻。效果如何？除了冷卻 CPU 的能力（弄髒 CPU 的能力？）就沒有再多提了。

▽ 一般的解決方案

在 CPU 上加裝風扇好像變成了一種標準，可是如果 CPU 和風扇產生的熱不能順利地排到機殼外部，那麼你的硬碟就準備過熱了！過熱的硬碟除了噪音問題外，您的資料安全性也成了大問題。非 ATX 的機殼中當然也有許多設計良好的產品，像一些 server 用的機殼設計得就相當不錯，在裝硬碟的地方留了相當大的對流空間，電源供應器上的風扇也夠力。最近筆者也看到了一些不錯的點子，比如說在電腦裝硬碟的架子兩邊留有空間，讓您加裝一組風扇，您可以在一邊加吸氣的風扇，另一邊加裝抽氣的風扇，讓風從硬碟上下方吹過。

▽ DIY 方案



[illegible]機板該側[illegible]方抽風扇的位置[illegible]紅線區內

反正台灣流行 DIY ，筆者也提供一個例子，這個方法解決了好幾台過熱的電腦！其實冷卻電腦的策略，不外是讓冷空氣由外部進入電腦，流過各零件把熱帶出電腦。市售一般的機殼在一般情況下或可應付，但是在您不小心多裝了幾台硬碟，幾片界面卡，或者是換成發熱量較大的 CPU 時就完全不行了。這時，不妨在機殼側面（如圖二），開個直徑將近 9 公分的大洞，再安裝上風扇，採用抽氣的方式，將風由面板抽進來，再由風扇抽出去（不過，開這個洞是需要工具和技術的，筆者是拿給

家裡開水電行的朋友用電鋸處理的。）

安裝上的風扇，筆者採用風力較強的 9 × 9（每邊長 9cm），電壓 12 伏特之風扇，並且將面板上擋在硬碟前方的塑膠擋板用鑽子開了一些洞，內部再貼上以紗布做成的空氣濾網。在實驗的三台機器上有極良好的效果，以往必須外接的高轉速硬碟，現在甚至可以採用內裝的而不過熱。要注意的是，筆者認為安裝風扇的理想位置就是圖中的紅線內，其它位置並不建議！因為這個位置（就是安裝主機板的另一側，安裝界面卡的那塊空間中找位置）有界面卡留下來的空間，空氣可以順利地由前面板抽入。

風扇的安裝有二種選擇，是如果您的機殼很少打開，可以把風扇緊貼於機殼內側安裝，在風扇對外的那一面還可以加裝個保護鐵網，這樣您的整個機殼外觀看起來就像是原來就已經安裝好一個風扇般的美觀！可是這種裝法對於機殼比較常打開安裝東西或清理的機器則不太合用，因為外殼內側鎖了一個大風扇，不太好拆，所以就直接裝到外部來囉！風扇所使用的電源就直接使用電腦 12V 電源（正 12V 是黃線，緊臨著的黑線即是地線）。說實在的，這類動作還是比較適合有經驗的 DIY 族來做，否則還是去買設計良好的機箱好了！諸如 Acer、Pillips 等等都有不錯的機箱，您可以按需要選購。

在筆者的另一台試驗機上，由於用的是 Acer 的橫式外殼，所以剛好在 CPU 前方也可以加裝一個 6x6 的小風扇來冷卻 CPU，這種做法絕對比 CPU 上直接貼個風扇要好。CPU 上的風扇力道小不說，抽來冷卻 CPU 的空氣也是機箱內的暖空氣，按照熱機原理，這種內部的熱循環如果沒有排出，再加上 CPU 和風扇及其它零件的熱，只會使機箱內愈來愈熱哦！利用外部吸冷空氣吹 CPU 的方法，可以讓 CPU 絕對地〝冷靜〞。記得去年 Seagate 出的 5850A 硬碟，其中有一大部分是由馬來西亞廠組裝的，這批貨特別容易過熱，不但聲音愈來愈大，而且還會走走停停，這雖然得怪 Seagate 馬來西亞廠出槌，不過如果台灣的 DIY 客有注意到這點，這型硬碟的損壞率應該不會這麼驚人。至於如果您打從一開始，就想把高轉速硬碟內接的話，散熱問題就更加重要了！

【火線追緝令－電源】

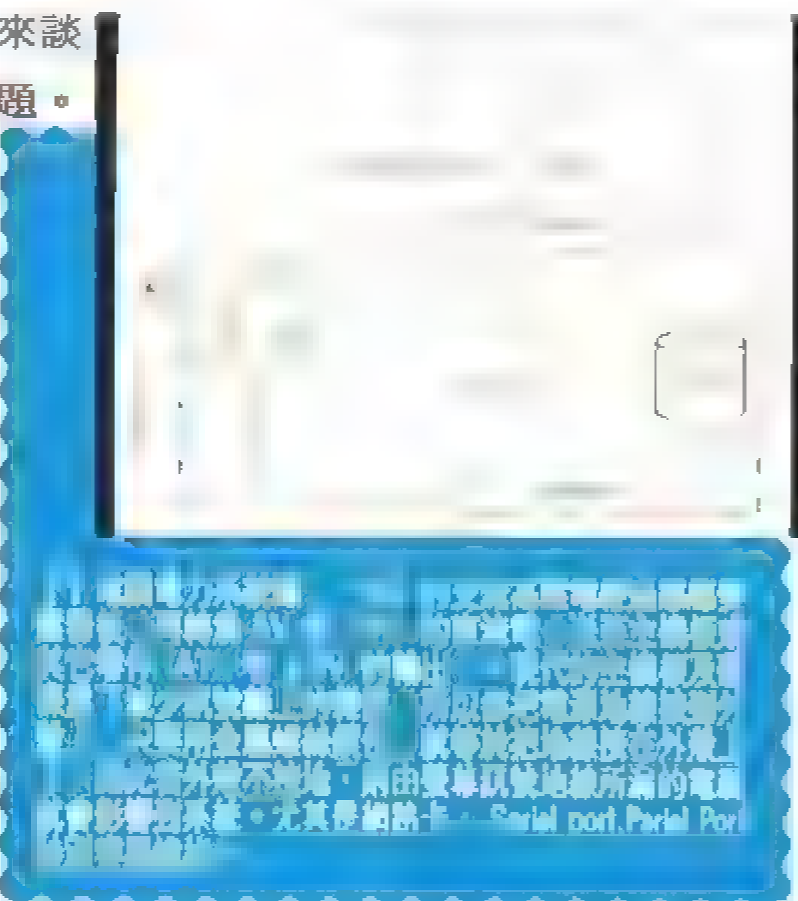
我想一定有人開始覺得，怎麼連電源都有得煩了？筆者只能說，電源是電腦的動力、電腦的食糧，怎麼可以不注意呢？一般的電腦採用的 switching power supply 都具有抗電壓不良的一些線路，剩下的就看它的設計好壞而已。一般的 DIY 商家都會告訴您他家的電源供應器有安規（安全規定），您知道它規定的是什麼事嗎？其實安規規定的是有關電源供應線要距離外殼多遠，接地效果如何，會不會莫明其妙電死使用者的一些問題，要拿來當電源供應器的全面評估標準還是不夠的。

一般我們所使用的電源供應器，大多在瓦數上有爭議，有很多電源供應器，標著 250 瓦，但是一接到儀器上面測試，卻還不如另一廠牌標著 200 瓦的；尤其是在開機瞬間，如果您的硬碟都是 IDE 的硬碟，那麼一開機就會立即啓動，當您的硬碟只有一二顆時還沒什麼問題，超過二顆之後，如果不幸又有比較耗電的機種，那麼馬達啓動的瞬時電流將會對您的電源供應器造成嚴重的考驗！再加上如果您又接了一大堆界面卡，那麼為了您的資料安全著想，千萬不要貪小便宜亂買電源供應器，在機械性設備啓動的瞬時電流，可能可以超過平均電流的五倍之上！就是在您的硬碟馬達開始用力加速的那一瞬間，您的電源供應器可能得為每台硬碟輸入超過原設計 5 倍的啓動電流；電子設備或許沒這麼誇張，不過也好不了多少。如果電源供應器的設計在這點沒做好，將會使得電流供應不穩，而造成設備的短命或損壞。所以您才會發現，有的電源供應器明明只有二百瓦，卻敢開價數千元，而且國外大廠還搶著要。有些二百五十瓦的電源供應器，連七百元都有找。

在電壓不穩的地區，我認為一顆 online（off-line 也勉強可用）的 UPS 也是必要的。電腦的電源供應器具有很強的抗突波、抗壓變的功能，

但是您的螢幕所使用的電源供應器可沒這麼勇猛；而且有些環境是比較容易跳電的環境，更加需要UPS（所謂的 Online 就是先把電流經過變壓器充進電池中，再利用電池來驅動另一組變壓電路提供電腦電源。而 off-line 就是只有在電壓有大變化時才切斷外部電源，改用電池供電）如果您發現您的螢幕亮度常常變化，畫面抖動，最好是配上一台 UPS 或 AVR 。

接下來談到接地問題。在歐美地區由於天氣太過乾燥，連空氣的流通都會產生靜電，所以歐美地區都會規定電源插頭的插入方向；他們很誇張地把插頭的二隻腳分成一大一小，火線（小直孔）及迴路（大直孔），如圖三所示，這是比較完整的電路觀點。由於電源供應器是使用隔離的變壓器來進行電壓變換，所以靜電是無法利用電源供應器的變壓器傳導回電力公司的迴路線上的。如果您的電腦接的是三孔的插座，那麼第三孔就是由電力公司幫您接地的地線啦！



我們常見的二孔插座呢，其實有一端是迴路線，理論上而言是可以當成地線的；不過由於台灣在這方面的需求不大，所以二孔的電器產品就很少有接地的了。您只要拿著測電筆去測插座，會發亮的那一端便是交流 110V ，不會發亮的那端就是地線了；而電腦的電源供應一律是用三孔插座，所以在換接至二孔插座時常會有一些問題。首先，電源供應器的第三隻腳應為接地線，會把任何漏至電腦外殼上的靜電排除到大地，但是一接到二孔插座後，除非您特地在地上為它釘一根釘子接到大地，否則這根地線就沒用了；再者，電源供應器是採用交流感應的變壓法，這意謂著任何的外來靜電，都無法經由電源供應器排除到二孔插座的迴路上。那麼我們就得自己接地線啦！（事實上，在國內買到的很多二孔轉三孔擴充插座，甚至連第三孔地線地都沒有接，只有挖個洞讓您可以插入三孔電源線而已）

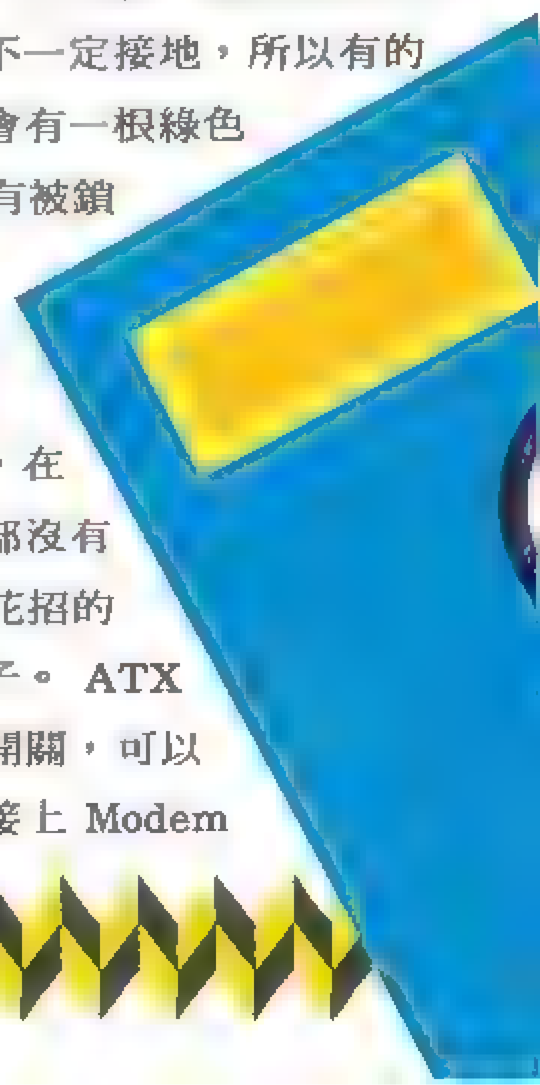
在這之前，有人一定會問，不接會怎麼樣？筆者就把圖三再說個明白好了！圖三之中筆者特地把螢幕給畫上去是有原因的！螢幕的映像管是採用高壓（一至二萬伏特）電子射線打到顯像板上，而且一秒中會來回掃瞄多次，一定會在接地線上產生一些感應電流，除非廠商已經做好了排除的迴路，否則這十數伏到上百伏都有可能的微小電流，就會順著訊號線流至電腦外殼（您的螢幕總得接上 VGA 卡吧！），如果您在黑暗中打開螢幕和電腦，把接 VGA 的訊號線拿來刮刮電腦外殼的時候，會發出火光的話，您就有必要接地！

因為目前的主機板和硬碟為了訊號的穩定性，乾脆把電路中的地線和電腦外殼接在一起！您可以量量硬碟的電源線地線和硬碟外殼的電阻，絕對很接近零。在這種情形下，由螢幕所漏過來的靜電，就會直接拉高主機板和硬碟的電壓零點準位，而使得網路卡、 VGA 卡及硬碟面臨危險！尤其是 RS-232 和網路卡這二種會外接到其它電路設備的界面，一不小心就會燒壞了！您還認為接地不重要嗎？

接地的方法有二種，第一種是把電腦外殼鎖上一條電線（細細的線即可）接到連在地面的金屬物（如釘在牆上的鐵釘、磨石子地面上的金色銅條等），第二個方法是把這條接地線接到插座上的迴路線或地線上（先決條件是您得確定您接的是地線而不是 110 伏或 220 伏的火線，您可以去電子材料行問一下那裡的師父，如何使用測電筆找火線）；如果您是使用家中牆上的三孔 220V 或三孔 110V 插座的話，就不用這麼麻煩了。可是有一點要請您確定的，就是電源供應器外殼不一定接地，所以有的電源供應器在接開關的地方會有一根綠色的地線，請您確定這根地線有被鎖在電腦外殼上！

▽ ATX 方案

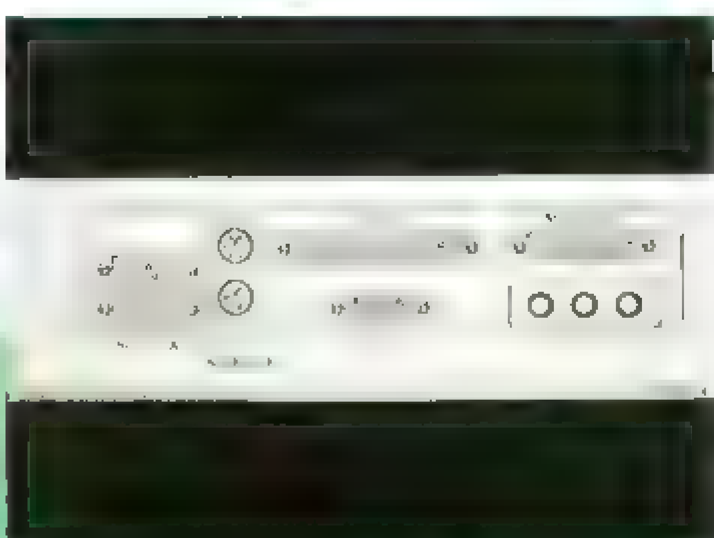
對於漏電這種基本問題，在需要花錢的部份， ATX 全部沒有方案！不過呢，在需要點小花招的地方， ATX 倒是一堆鬼點子。 ATX 的電源供應器大多有做軟體開關，可以利用遙控、軟體設定，甚至接上 Modem

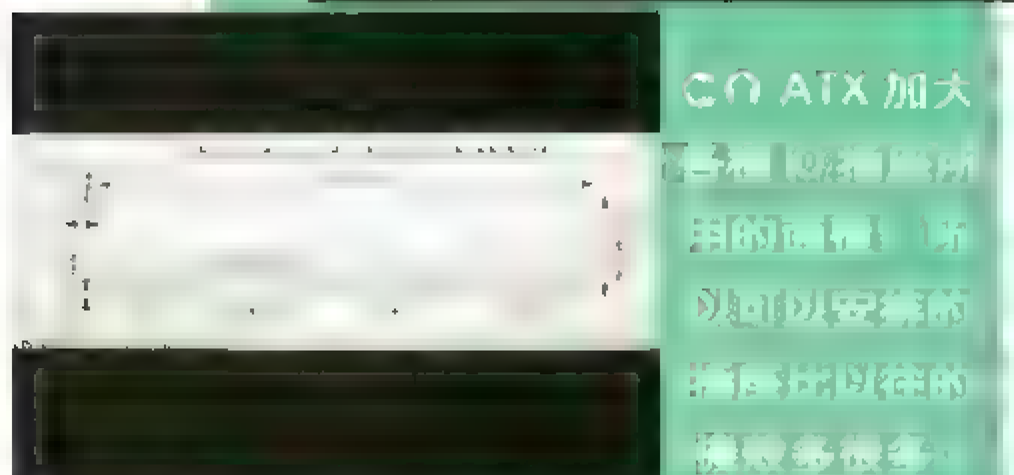


來讓您遙控開關機；而 Win95 的"您可以放心關機"功能也有支援，讓您可以少按個開關就關機。如果您出遠門辦公，又想利用網路接上您的電腦，您也不必像過去一般非得把電腦開著不可，只要把 modem 開著，接好該接的線，就可以利用電話開關機了。另外，ATX 的電源也提供了 3.3V 的電壓輸出，主機板上超級燙手的降壓晶片就不必用到了。

擴充性問題

PC 當初設計的 IRQ 就沒幾條，只有十五條，用用就沒了，而又有一堆設備是訊號一來 CPU 就得去伺候它，非得賞它一條 IRQ 不可；所以 Intel 又開始多事地找人搞出一條 USB 出來。所謂的 USB 就是 Universal Serial Bus，這條匯流排就像一條公用通道一樣，可以接上最多 128 個設備，而且只用到少數的 IRQ、I/O port、DMA 資源（感覺起來就像接了六台硬碟的 SCSI 卡一樣）。不過呢，很多人都以為 USB 是 ATX 的東西，其實只要任何有裝 USB 控制器的主機板，全部都可以用。ATX 比較令筆者欣賞的地方，在於 I/O 擴充插座的多變性（請看圖四及圖五），ATX 的機殼至少在 I/O 擴充插座上做了改進，使用了比以往更大的面積，所以可以塞進更多的插座。而 ATX 主機板的磁碟機排線接頭也設計得恰到好處，不用讓您到處拉線拉到發瘋。（見 ATX 主機板圖一）而且把擴充槽改個方向後，就算您有超長的卡，也不用怕像以往一樣會頂到 CPU 了。



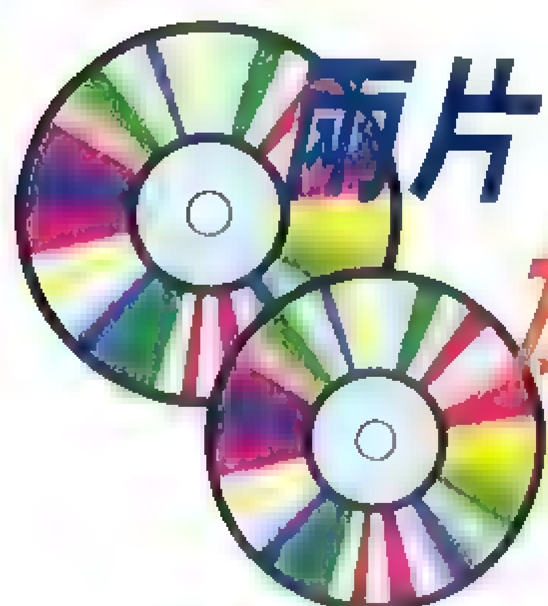


ATX 加大 [illegible]

講到擴充性問題，不由得就想到硬碟外接問題。硬碟外接本來是個不錯的點子，可以避免多吃到電腦電源，以及在機殼內減少熱量。可是外接盒的品質就顯得很重要了！電腦機殼普遍有散熱不良的問題，更不用說外接硬碟盒了！不良的外接盒造成的損壞可是比機殼可怕哦！一方面外接殼的電源供應器品質不見得多好，二方面外接殼的散熱風扇都小得很可憐，對於硬碟外接之後，聲音反而愈來愈大的人您得多注意了！另外現在有些使用者為了抽換方便，都會加裝一個很便宜的抽換式硬碟盒，這種硬碟盒根本沒有任何主動抽熱裝置，更要注意您的硬碟是否會過熱！如果開機一個小時後您的硬碟已經昇到 40 多度，就可以把這個盒子給丟了！筆者手上的 5400 轉及 7200 轉硬碟在連續開機一個星期後還是冷的呢！

另外，外接盒的接線也要注意；如果您用的是 SCSI BUS，線材一定不要省錢，否則一堆堆的錯誤資料將使您的速度下降。其實 IDE Bus 在 PIO mode 3，DMAmode 2，甚至 UltreIDE 的情況下也要注意！而抽換盒的使用者，請注意您的抽換盒接頭是否已經接觸不良（事實上這是很常見的事），為了您的資料安全著想，最好換個品質有保障的盒子。

經過筆者以上的介紹，相信您一定對於 DIY 中一些不為人注意的要點瞭解了不少。如果有任何的問題，也歡迎來信指教！或許您可以感覺得到，筆者對於 ATX 並不看好；筆者也得強調一下，新規格的出現，有的時候只是因為某幾家公司利益衝突的結果，不見得是最好的方案；否則的話，像 Compaq、HP 這些專門生產高級伺服器的公司，怎麼不把他們的機器改成 ATX 呢？筆者認為，利用各種的比較方式來顯示出 ATX 的優劣，值不值得買這麼一種產品會是比較重要的！不過身在台灣的確是 DIY 天堂，筆者聽說現在有 ATX 和一般機板都可安裝的機殼，真所謂大小通吃！



兩片 3D 遊戲專用的螢幕顯示圖形加速卡

啓亨 3D ZOCALO S3 顯示卡
啓亨 3D ZOCALO SEGA 顯示卡

作者／Gorden.P

前言

隨著個人電腦使用率的提高與普及，個人電腦不單只是用在工作上了，現在個人電腦在家庭的休閒生活中佔有的份量也越來越重了，當然這要歸功於個人電腦遊戲的普及和廉價。以前在 2D 顯示卡的市場上所發展出來的遊戲，大部分都是 2D 的畫面，純粹用 3D 工具製作出來的遊戲可說不多。究其原因有兩個：(1)為顯示速度不夠快。(2)程式設計不容易。

最近因為虛擬實境的流行，帶動了 3D 遊戲市場的需求，因此生產 VGA 卡的廠商針對上述兩個問題的解決方案，而推出了 3D VGA 圖形加速卡，以便加速 3D 遊戲的設計與產量。本期我們要為您介紹兩片由啓亨公司推出的 3D VGA 圖形加速卡：啓亨 3D ZOCALO S3 顯示卡、啓亨 3D ZOCALO SEGA 顯示卡，其中第二片卡是專門用來玩由SEGA公司出產的大型電玩主機上移轉到個人電腦上的 3D 遊戲，當然你也可以當作一般顯示卡使用。接著讓我們先來熟悉幾個相關名詞，以便幫助你能更了解 3D 螢幕顯示圖形加速卡的特性。

相關名詞簡介

(1) RAMDAC：

是 RAMDigital to AnalogConverter 的縮寫，其原理是將顯示卡 RAM 的數位資料轉換成色彩的類比資料再送到顯示器，其單位為 MHz 。

(2) FP DRAM：

是 Fast Page DRAM 的縮寫，這是記憶體最傳統的讀寫方式，因此所有的主機版都支援這種模式的記憶體。

(3) EDO RAM：

是 Extended Data Output DRAM 的縮寫，其讀寫方式與 FP DRAM 類似，但是如果在讀取資料時，其所需的資料若在相近部份，它會盡可能的將資料大量讀出，如此即可加快電腦的執行效率。它還有另外一個名詞叫做 Hyperpage DRAM 。

(4) SDRAM：

是 Synchronous DRAM 的縮寫，這是 82430VX 晶片組所支援的記憶體模式，其原理是藉由同步的讀寫方式來加快記憶體的速度。

(5) MDRAM：

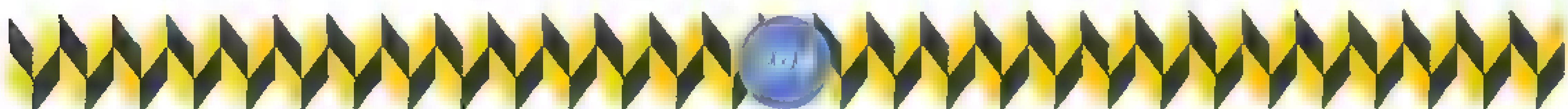
是 Multiple Bank DRAM 的縮寫，這是由 Mosys 公司所發展出來的，搭配 ET6000 來使用，這是未來 VGA 卡的新寵。它不同於一般的 DRAM 之處，是它的 MB 數不再是單純的 256K × 16 或 256K × 8 或 256K × 4 ，而是奇怪的 1.125MB，也就是說 DRAM 不再是單單 1 MB 的變化了。

(6) Z-Buffer：

這是針對 3D 繪圖處理的一種記憶體設計，它為平面圖形多加了一個衡量視角距離的 Z 軸。

(7) Double Buffer：

這是一般動畫軟體所慣用的技術，一般是由軟體來設計，若有 3D 顯示卡則由該片卡直接負責。



(8) Direct 3D 技術

微軟的 Direct 3D 技術主要提供一個即時的 3D Graphic 子系統，供系統開發者開發 3D 相關的各項軟體。其它的軟體廠商更可以將自己公司所開發的 Graphic 相關成果架構於 Direct 3D 之上，使它的功能更加強大。更令人驚異的是 Direct 3D 也支援 Internet 環境。目前在美國已有 80 多個廠商支援此一標準。

另外還有目前非常流行的 Direct 相關技術，含 DirectDraw 、 Direct-Video 、 Direct-Input 、DirectSound 、Direct-Output 、DirectWindows等，這些我們把它統稱為 Direct X。

(9) ActiveMovie 技術

這是微軟號稱在個人電腦及 Internet 跨平台的數位影像技術，它的主要功能如下：

①支援在網際網路上 PlayBack 數位影像的能力。提供 Stream 資料的傳輸方式，使得數位影像資料可以在網際網路上做快速的傳送，以達到平順播出數位影像的能力。

②提供軟體 MPEG 播出的能力。在桌上電腦上可以播出如電視般等級品質的數位影像畫質。

③完全採開放性架構。得以適應未來的需要，且協力廠商更容易提供附加價值的軟體。更重要的是它能適應即時的特殊需求。

(10) MPEG

這是 Moving Picture Experts Group 的縮寫，是由國際標準組織（ ISO ）和國際電子技術協會（ IEC ）所制定的標準，用在動畫和音訊上面，現今的 MPEG 標準主要有四個：

① MPEG-1 ：用在數位儲存多媒體上，這是為了動畫搭配音訊的編碼方式，資料傳輸最少需要 1.5 Mbit/s。

② MPEG-2 ：是動畫及搭配音訊資料的相容編碼。

③ MPEG-3 ：這個標準原本是設計給 HD-TV 使用的，但後來已經被 MPEG-2 給合併了。

④ MPEG-4 ：這是給虛擬音訊物件編碼使用的標準。

瞭解了相關的名詞意義後，若能再進一步地了解 VGA 卡的運作原理，更能幫助你在選購 VGA 卡時，應如何做選擇。一般 VGA 卡的組成可分為三部份：

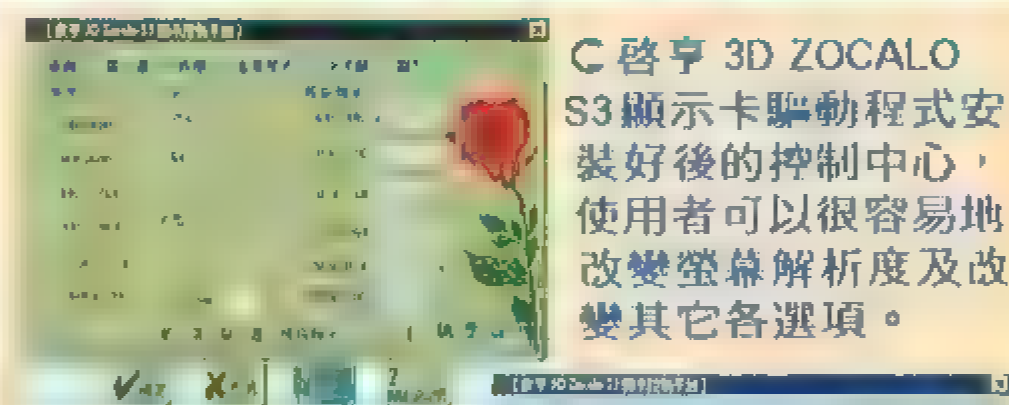
(1) Clock Gernerator ：主要是產生主晶片工作時脈，提供主晶片動作。

(2) RAMDAC ：負責將 Graphics Engine 中的信號，由 Digital （數位）信號轉換成 Analog （類比）信號，再送到螢幕上將它們顯示出來。

(3) Graphics Engine ：這個部份主導所有 VGA 動作的顯示、運算及視窗加速等工作，等於是顯示卡的心臟。

最近有些廠商將前述 1 、 2 項整合在一起，稱做 GENDAC 。也有廠商推出三合一的晶片組，也就是將 Clock Gernerator 、 RAMDAC 、 Graphics Engine 都包含在同一顆 CORE LOGIC 中。

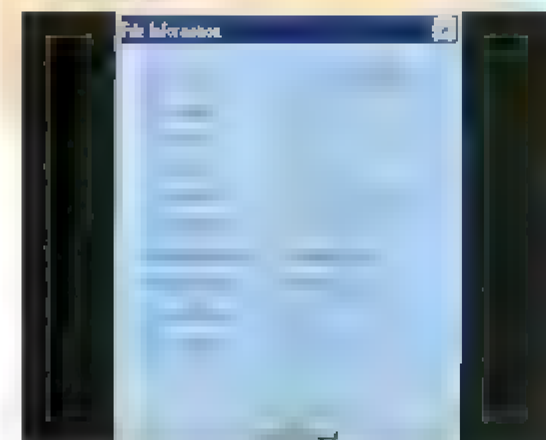
3D ZOCALO S3 顯示卡特性與規格：



⊂啓亨 3D ZOCALO S3顯示卡驅動程式安裝好後的控制中心，使用者可以很容易地改變螢幕解析度及改變其它各選項。

⊃啓亨 3D ZOCALO S3 顯示控制平台報告的電腦資訊。

∪兩片卡播放 MPEG 的資訊。



(1)採用 S3 的 ViRGE 晶片。

(2)採用最新記憶體技術 EDO RAM ，顯示效能增加 15 %～ 30% 。

(3)高效率 64 位元繪圖加速引擎。

(4)內建 135 MHz 高速 24 位元 RAMDAC 。

(5)內附軟體播放 MPEG 程式，可播放 *.MPG 檔案、 Video CD 、 Music CD 及 CD I 規

格之影音光碟播放。

(6)於 640 ×480（1MB）、800× 600（2MB）及 1024 ×768（4MB）之解析模式下，可使用全彩（1677 萬色）。

(7)提供處理速度更快的 DirectDraw、DirectWindows、DirectVideo 圖形界面。

(8)支援高效率的 3D 立體繪圖加速功能。

(9)支援 PCI 2.1 規格，卡上配置 2 MB 的 EDO DRAM 記憶體，並可擴充到 4MB。

(10)卡上提供了一個標準的 S3 LBP 擴充界面及 FC 界面。

(11)這片卡也提供一個音源輸出接頭，這是爲了以後如果使用者擴充了硬體 MPEG 卡後，不會有聲音輸出上的問題。

(12)安裝軟體中文化，使用手册也是中文化，讓使用者能很容易地進入狀況。

【附贈軟體】

隨卡附贈的軟體除了必備的驅動程式之外，尙有一片磁片及四片光碟片：

(1) XingMPEG 軟體：可讓你播放 *.MPG 檔案、Video CD、Music CD 及 CD-I 規格之影音檔。

(2)人體系列五：骨骼、肌肉篇影音光碟。

(3)地球奇觀：開天闢地第三行星影音光碟。

(4) Tokyo Eden 影音光碟：這是一些養眼的 Video CD。

(5) S3d Game Pak：這是一片含三套運用 S3 的 3D 技術所製作的遊戲：

① Terminal Velocity（極速飛行）。

② Actua soccer（世界杯足球賽，或譯爲實足球）。

③ Havoc（衝鋒飛車隊，或譯迷魂賽車）。

前兩個遊戲可以在 DOS 的環境下執行，第三個遊戲則是在 Windows 95 上搭配 Direct X 所設計出來的遊戲。要注意的是這個遊戲所支援的 Direct X 是 1.0 版的，尙未支援 S3 的 ViRGE，因此你在安裝完這套遊戲後，必須重新安裝這片卡的驅動程式，以便讓 Direct X 升級到 V2.0 版（這個版本已有支援 S3 ViRGE），否則這套遊戲會玩不起來。

S3 ViRGE（Video and Rendering Graphics Engine）晶片簡介

⊂ S3 ViRGE 晶片

這是 S3 公司第一個具有 3D 繪圖加速的顯示晶片，它提供了 Z-Buffer、Double Buffer 等針對 3D 處理的記憶體，這兩項功能對於原本需借助繁雜的演算法，才能計算並繪出 3D 圖形、物體的軟體設計者而言，眞是一大福音；因爲如此不單可大幅縮小副程式，又不必擔心 3D 圖形顯示太慢。

在 3D 特效部份，它提供了以下幾個特效：

(1) Flat/Gouraud Shading（平曲面陰影）。

(2) Texture Mapping（表面貼圖）。

(3) Fogging（霧化效果）。

(4) Alpha Blending（光亮面混色效果）。

這些特效可有效地幫助遊戲軟體設計者繪製 3D 物件，做出更完美的遊戲動態展示效果。同時 S3 公司也免費提供 3D ViRGE 的 SDK 供遊戲廠商 Download，其 W3 位址是：http://www.s3.com。如果你想要更進一步地了解 S3 ViRGE 晶片，可連上以下位址：http://www.s3.com/corporate/factsheet.html。

3D ZOCALO SEGA 顯示卡特性與規格

(1)使用 SGS-Tomson 的 STG2000X-B 晶片。

(2)超強的 2D、3D 與多媒體的圖形加速功能：

①在 2D 與 GUI 加速方面，可支援 BLT、Transparent BLT、Stretch BLT、Point、Lins、Lines、Polylines、Polygon、Fill…等，並可支援每秒 200～400MB 的頻寬。

②在 3D 加速方面可支援 Fast Polygon、Texture Mapping、Antialiased、Double buffer、surface effects…等。

③在多媒體方面，支援 Windows V3.1 的 Multimedia APIs 與 Windows 95、MPU-401、General MIDI…等，並且相容於 Dos Audio

Standards 。

(3)支援 Microsoft Windows 95 Direct X APIs 。

(4)支援 SEGA Saturn 的遊戲，其使用的 SEGA Chipset 是新版的 NVASGP167212 。

(5)支援 Windows 95 的 Direct 3D 遊戲。

(6)內建 Wave Table 音效處理器，支援 1MB 的 22.1KHZ、44.1KHZ 或 6MB 的 Wave Table 模式。在 32 個聲音通道的模式下，可取得 16 位元 50KHZ 的取樣頻率。

(7)以平滑式的記憶體處理方式，支援全動態的視訊影像和 Soft MPEG 播放的加速功能。

(8)內含 64 位元多媒體的數位類比轉換器。

(9)內含 2 MB 的 EDO RAM 。

(10)支援 PCI 2.0 Bus、VESA DPMS 規格。

(11)安裝軟體中文化，使用手册也是中文化，讓使用者能很容易的進入狀況。

(12)支援 DDC 2B ，內建三個 CD-ROM Input 。

(13)附贈一組（兩個）相容於 SEGA Saturn TM 的遊戲搖桿。

【附贈軟體】

除了該有的驅動程式光碟片之外，還附有三套由 SEGA Saturn 移植過來的遊戲：

(1)美式瘋狂賽車（Daytona USA）光碟片

(2) VR 快打（Virtua Fighter Remix）光碟片

(3)飛龍騎士（Panzer Dragoon）光碟片

這三套遊戲都是相當有名的產品。

SEGA 是日本有名的家庭電視遊樂器及大型主機電玩的主要廠商，原本不曾有插足PC GAME的舉動，但隨著家用電腦的推廣與普及，電腦進入家庭已是必然趨勢，因此於 1995 年正式成立個人電腦遊戲事務處，將其已有的軟體轉移到個人電腦上來，正式加入個人電腦遊戲市場的競爭行列。

使用心得

這二片卡雖然號稱有 3D 功能，但它們在播放 MPEG或 VIDEO CD 時，並沒有特殊的表現，在 640x480 16 Bit Color 的模式中，全螢幕播放時畫面及速度已經變得慘不忍睹，只能小螢幕播放，其流暢度及語音清晰度遠遠不及啓亨的另一項產品星光特快 128 ET6000C；不過它在 S3-D 及 Windows Direct 3D 的遊戲表現上卻是魅力十足。這兩片卡在速度表現上都差不多一樣，不過它們還是有一些不一樣的地方，請看下列比較表：

支援 S3D 的寫實足球遊戲

比較項目	啓亨 3D ZOCALO S3 顯示卡	啓亨 3D ZOCALO SEGA 顯示卡
使用晶片	S3 的 ViRGE	SGS-Tomson 的 STG2000X-D
支援 Windows 95 Direct 3D 遊戲	是	是
支援 S3D 遊戲	是	是
支援SEGA Saturn遊戲	否	是
附遊戲搖桿	否	是
含音效卡功能	否	是
內含 CD-ROM Input	否	是

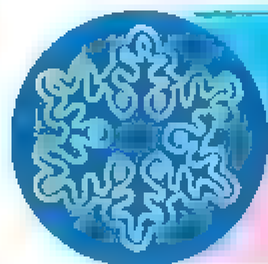
如果你的 3D 遊戲在啓動遊戲時，有出現這個圖案，表示你的遊戲有支援 S3D

其實一項資訊產品是否能推出成功，其決定因素不一定是產品本身效能的高低，還必須配合周邊環境及時機；所以 3D VGA卡是否能被市場接受，還必須看 3D GAME 的普及和周邊軟體的推出，才能帶動這一波 3D 熱潮。如果你想試試看 3D 遊戲的威力，不妨考慮買一塊 3D 螢幕顯示圖形加速卡來玩玩看。讀者必須留意的是，一般 3D 的遊戲如果上面註明支援 S3D ，就表示你必需要有一片 3D VGA 圖形加速卡才能玩這個遊戲。

談顯示中文的作法【下】

作者：Proman

在本文的上、中兩篇文章中，筆者已經就有關於顯示中文字形時，所需要使用到的各項原理，如設計顯示字形程式的必要性、字形模版的觀念、中文字形的編碼方式、以及如何來取得字形資料等主題，做過一番非常詳盡的解說；而在本次文章裏的主要內容，便是要整合這些在先前所曾提及到的各項理論，來實作出一個簡單的範例程式，可以用來顯示出我們從中文系統上所擷取到的各式中文字形資料，讓各位讀者能夠從實際的設計過程中，徹底了解這些工作原理的精義所在，這才是真正對您有所幫助的。



如何顯示字形在螢幕上

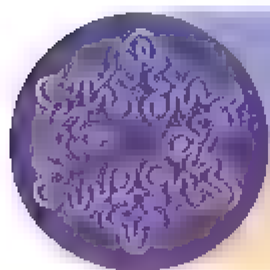
若各位讀者們有曾經閱讀過本文的（中）篇文章，相信您們一定還會有些許印象的。在該篇文章裏，我們曾經詳細地討論過，要如何藉由一般 BIG-5 碼的幫助，來從傳統的中文系統底下，擷取到我們所需要的字形模版資料，並且於該文的最後實作出一個簡單的示範程式，將〝軟體世界雜誌向大家問好〞這一段訊息裏所有被用到的中文字，依照著 BIG-5 碼的解碼方法，從中文系統的字形檔中逐一讀入所對映的字形模版資料，並存入一個名爲 FONT.DAT 的檔案裏，以方便日後程式的使用。

但是可能會有些讀者在閱讀完該篇文章後，會覺得有些奇怪，心想著本系列文章的名稱，不是稱之爲〝談顯示中文的作法〞嗎？爲何在歷經了上、中兩篇文章的解說之後，對於如何在螢幕上顯示中文這個最重要的主題，依舊是仍隻字未提呢？其實之所以會有這樣子的情形產生，理由非常簡單：對於一個遊戲程式的設計工作而言，要如何來完成中文顯示方面的程式，並不單單只是在螢幕上顯示出中文字出來而已，其背後所涵蓋的相關知識，是相當地廣泛的，包括管理、格式、取得來源…等均是，其中的彼此之間是息息相關，缺一不可的；而這也就是爲什麼筆者在上、中兩篇裏，要循序漸進地解說那麼多相關知識的原因所在了，不外乎盼能使各位讀者，可以有系統地認識它們。

至於要如何在螢幕畫面上顯示中文字出來，其實這已經是一件相當簡單的事了；因爲在本文的上、中兩篇文章裏曾提及到，在大部份的中文環境中，爲了要達到應用上的彈性與節省空間的雙重考量下，在存放字形資料的方法上，大都會採用一種被稱之爲字形模版（ Font Pattern ）的格式來加以儲存；而在這一種字形模版的格式中，其實就是將每一個在中文字形上的像點，分別對映到各個獨立的位元（ Bit ）上，並且使用這一些位元來記錄其所對映到像點是否爲一亮點，若該位元其內所存之值是爲 1 時，便代表著該位置上的像點是亮的，反之若是爲 0 時，則代表著該像點是爲暗的，或則是透通的。因此從上面這些敘述看來，不難可以輕易瞭解到，當我們在設計一段副程式，來將一個字形模版的資料裏所記錄的中文字形，繪製到螢幕畫面上的工作，其實也只不過是不斷地判別在模版資料中的各個 Bit 中所記錄的資料是 0 或 1，來決定是否要畫點的工作而已。

在列表於（程式一）的 C 語言程式，是筆者爲了要解說在程式裏，是如何依照著字形模版中的資料來完成繪製中文字的工作，而所設計出來的一個簡單範例程式。至於當我們將這一個示範程式的原始碼，在電腦上輸入完畢，並使用 Borland C++ V3.1 來編譯成執行檔之後，我們便可以從 DOS 下來執行它。在本程式的執行結果上，它會先從磁碟之中載入一個名爲 FONT.DAT 的字形資料檔，並將該字形資料檔內所記錄的中文字形，全部予於在螢幕畫面上繪製出來；若您這一個 FONT.DAT 的字形資料檔，是由本文（中）篇文章裏的範例程式在執行之後所產生出來的。若無任何意外的話，您應該可以在螢幕畫面上看到〝軟體世界雜誌向大家問好〞這幾個大字才對。最後關於在這一個範例程式中，它的整個工作原理是如何運作地，這筆者在

該範例程式的註解中，應該是已經解說地相當清楚了，相信各位聰明的讀者們，想要看得懂它，我想是不會有任何困難的，所以在此就不再多做任何說明了。



訊息轉換程式的製作

歷經了連續三篇文章的討論後，我們終於將整個所有在顯示中文字形的過程裏，所需要使用到的各項重要知識，均逐一地詳細解說並全部將其予於實作出來了。在此各位讀者們，不妨給自己鼓勵一下，因為在邁向寫 GAME 的道路上，您又再次成功地向前跨出了一大步了。若您真的能夠瞭解在這幾篇文章中，所提及的內容是什麼，並可將其予於靈活地運用，我想必定是會對於您日後的工作上，有很大的幫助才對。但是在心中歡喜之餘，可能有一些讀者，會在心中存著些許疑問，是否真的只要具備這一些知識，那麼在日後遊戲程式的設計上，遇到所有字形顯示的問題時，都可以迎刃而解呢？我想關於這一個問題的答案，無庸置疑的，它絕對是否定的。畢竟在各式各樣的設計專案中，遊戲程式對於在顯示字形時所採用的處理方式與需求點，本來就各有很大的不同點存在的；因此若我們想要只用一個通則來適用於所有的應用需求，實在是很難辦得到的。不過在此，筆者為了要使各位讀者，能夠快速地掌握到在設計這類程式時的重點所在，因此筆者將在此花些許篇幅來大概解說一下，在目前的遊戲設計業界中，是如何在遊戲程式中來處理眾多的中文訊息，以便使各位讀者，可以有一個可供參考的對象，減少浪費時間在一些不必要的錯誤嘗試。

在目前的遊戲設計業界之中，到底是採取什麼樣的方法，來處理各式各樣的中文訊息，以及數量眾多的字形資料呢？其實大部份的程式設計師們在進行專案的設計工作之前，大都會先行花一些時間來製作一個特定用途的工具程式，以便用它來處理數目眾多的中文訊息，以及管理所有的字形資料；而由於這個工具程式，其所執行的工作方式，實質上就是一些轉換性的動作，因此一般而言，我們均習慣稱這一個工具程式，為訊息轉換程式（Message Converter），或者專業點的說法，稱之為訊息編譯程式（Message Compiler）均可。

至於在這一種訊息轉換程式上，其所擁有的基本功能是什麼呢？這我們從它的名稱上來看，即然稱之為轉換程式，顧名思義，必定是將遊戲設計者所輸入的各項文字訊息加以歸納整理，轉換成某種特定的檔案格式，以方便日後遊戲程式在執行時應用上的方便了。因此就大部份的這類程式而言，在它整個工作流程上，大都是由遊戲設計者，先自行在一般的文書編輯程式，例如 PE2 或則 QEdit 等程式上，輸入在該套遊戲程式中所會使用到的全部文字訊息；而且又為了要使程式可以方便地處理這些訊息，以及獲得到最大的使用彈性，一般而言，大都會自行加入一種稱之為控制碼（Control Code），以及一些擴充指令（Extend Directive）等特殊的機能，以方便遊戲設計者在輸入文字訊息的時候，一起使用這些由遊戲設計者所自行制定出來的特殊機能，來並存於該文字訊息檔中；而待遊戲設計者在完成這類文字訊息檔的輸入工作後，便可將該檔交由訊息轉換程式來處理，使其順利地產生某種特定的檔案格式，來供我們所設計的遊戲程式使用。

關於在那些控制碼與擴充指令方面，其所提供的用途又是什麼呢？其實就這一個問題的答案而言，我想這二者是完全不同的東西，應該是要從二個方面來討論。在控制碼的用途上，其主要是用來控制遊戲程式，在執行的過程裏一些可規則化的動作，它們的動作模式為何。在此就讓我們舉個例子來說吧！例如當您在設計一個關於角色扮演的遊戲程式時，若在遊戲過程裏的某一個場景上，當主人翁和某個特定人物談話的時候，其在交談的過程裏，螢幕畫面上的人物表情，會隨著交談的內容不同，而表現出不同的喜怒哀樂表情，那麼針對這樣的需求時，您要如何來做到這樣子的效果呢？若您所採行的方式，是在程式中不斷地針對這些例外的情形撰寫一段特殊的程式來處理的話，那麼保證您絕對會工作得相當累；因為我們不妨試想著，在一個遊戲程式中會有多少個這種例外情形呢？光是應付這些情形，就已經足夠您受了。但若您是在文字訊息中加入一些控制碼，來達到這樣的需求時，那麼情況將會完全改觀；因為您只要在遊戲程式中，在於顯示文字訊息的時候，順便判斷一下在該筆資料中是否有那些設計者所制定的控制碼，若有時，則交由特定的副程式，來實現該控制所指定的工作，那麼如此一來，不就可將一些常規化的工作，在文字訊息的資料中，來加以控制了嗎？相同道理的，要使人物表情會隨著交談內容不同而有所變化，那又什麼困難呢？我們只要在遊戲程式中，加入一段專門的副程式，用來處理改變人物表情的控制碼，這

不就可以在交談的過程中，隨意的控制人物的表情了嗎？而遊戲的設計者只要藉由修改文字訊息檔中的內容，便就可順利地安排出最佳的演出效果了。像這樣即可節省程式設計的工作時間，又可獲得最大修改彈性的事，我們又何樂而不爲呢？

至於擴充指令的用途，其主要是用來和訊息轉換程式溝通，藉以來控制訊息轉換程式的各項動作。在此就舉個簡單的例子來說吧，當我們完成了一個文字訊息檔的輸入工作後，而將這一個檔案交由訊息轉換程式來處理時，在該程式執行轉換工作的過程裏，它又如何來得知，某一句的文字訊息到底是那一段開始的，而又是在那一段結束的呢？因爲對於訊息轉換程式而言，文字訊息檔中的內容，並沒有一些特殊的標記，來供它識別之用，而我們之所以需要借助擴充指令，也就由此而生了。就以上述的段落識別問題來說吧！要解決這樣的問題其實是非常簡單的；例如我們只要自行制定二個符號，以 <Begin> 代表一句文字訊息的開始，而 <End> 則代表該句文字訊息的結束，那麼往後當訊息轉換程式在處理文字訊息檔的時候，不就有一個規則可供其遵循了嗎？當訊息轉換程式在處理文字資料時，若判別到有 <Begin> 或 <End> 等擴充指令的存在，便可依此來清楚地得知每一段的文字訊息，是何處開始，又是在那結束了。而在上文所述的例子，正也就是擴充指令的用途之一。

在瞭解到控制碼與擴充指令的用途後，可能有些讀者會接著再問，那麼到底在控制碼以及擴充指令的數目上，是有多少種呢？關於這一個問題的答案，筆者是沒有辦法告訴您一個確切的答案的。因爲這可能會因專案的不同而有所變化，不過比較可以肯定的，當您在設計訊息轉換程式前，就一定要先明確地制定出，到底在這一個訊息轉換程式上，要有多少個擴充指令存在，以及它們又是什麼樣的功能，因爲這一個事先規劃的工作，與我們在進行訊息轉換程式的設計工作上，是有很大的關係的。至於在控制碼的種類上，一般而言，爲了應用彈性上的考量，大都會允許由使用者在各個文字訊息檔中自行加以定義；不過您也必須要清楚地規劃出各個控制碼其所具有的功能是什麼，因爲這和遊戲程式的設計工作上，是極爲息息相關的。而由此亦可得知，當我們在設計訊息轉換程式時，就一定要包含這一項可自行定義的功能進去，因爲將會帶給我們很大的便利。

當訊息轉換程式處理完文字訊息檔後，其最後所產生出來的東西又是什麼呢？就一般而言，所產生出來的檔案，不外乎就是包括用來存放文字訊息的資料檔，以及字形資料檔這二種檔案；而其中的字形資料檔內所儲存的資料，必定是各個中文字的字形模版資料。不過要特別注意到的一點，唯有在文字訊息檔中有被使用到的中文字，在刪除了重複的字形後，它們才會被訊息轉換程式從中文系統的字形檔上擷取其字形資料，並存入到該字形資料檔中。

在存放文字訊息的資料檔上，爲了要使遊戲程式能夠輕易地使用它們，並且簡單地對映到各個存放於字形資料檔中的模版資料，因此其內所存的資料，大都是有先經過歸納整理，以及重新編碼的處理步驟再加以儲存的，而並非原本的 BIG-5 碼格式。至於爲什麼一定要經過歸納整理與重新編碼這一些步驟的處理呢？首先爲了要使遊戲程式，在於執行的時候可以輕易索引到各句的文字訊息上，因此當訊息轉換程式在產生文字訊息的資料檔時，就必須要先將各句文字訊息的資訊事先予於整理出來，如該檔中有多少句的文字訊息、各句是存放於該檔的那個位置上、以及每一句的長度是多少等這些種種的重要資訊，都必須要在該檔產生的時候，就已經要一同存入在檔案中了。這些均是歸納整理時，所必須要完成的工作。

爲何不直接採用 BIG-5 碼的格式，來儲存所有的中文訊息資料，反而必須要多加一道重新編碼的步驟，其眞正的原因又爲何呢？因爲如此一來，將可方便遊戲程式在處理時，輕易地由這些重新編碼後資料來得知每一個中文字形的字形模版資料，是對映於字形資料檔的第幾號字上，以利於一連串的處理動作。而我們由此也可得知，那些原本以 BIG-5碼來儲存的文字訊息資料，在經由重新編碼的步驟後，所產生出來的資料，其實就是一連串的索引碼資料；而所索引的對象，正是字形資料檔中的字形模版資料。

在經過一番詳細的討論之後，相信各位讀者們，對於訊息轉換程式這一個工具的整個工作原理與用途，應該是會有一定程度的認識才對。不過非常可惜的，由於這一類工具程式在其程式設計工作上，是頗爲複雜與龐大的，往往只是設計一個具備基本功能的訊息轉換程式；在它的原始碼上，可能便高達數百行之譜，更遑論一個功能具備完善，動輒高達數千行的程式設計工作了。因此在本專欄中，實在很難對於這樣子的龐然大物，來完整解說它的程式設計方法，在此還請各位讀者多見諒。不過若您能了解這二篇文章裏，所提及的各項知識，相信對於您在設計訊息轉換程式時，一定是會有相當程度的幫助的。 Bye Bye ！

```
/*
  Title  : Font Shower ( Borland C++ V3.1 )
  Author : Proman 1996/12/14
*/
#include<Process.H>
#include<Malloc.H>
#include<Conio.H>
#include<Stdio.H>
#include
#include<Io.H>
void SetGMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x13;                 // 模式號碼 : 13H - 320x200x256
  int86( 0x10, &Register, &Register );    // 發出軟體中斷 10H
 }
void SetTMode( void )
 {
  union REGS Register;
  Register.x.ax = 0x3;                  // 模式號碼 : 3H - 80x25x16
  int86( 0x10, &Register, &Register );    // 發出軟體中斷 10H
 }
void ShowFont( int  FontWidth,
               int  FontHeight,
               char *FontPtr,
               int  FontColor,
               int  ScrX,
               int  ScrY )
 {
  char far *VideoPtr;
  int LoopX, LoopY;
  //  計算 (ScrX,ScrY) 座標值，在視訊記憶體中的起始位址
  VideoPtr = (char far *)0xA0000000L + (ScrY * 320L) + ScrX;
  for( LoopY = 0; LoopY < FontHeight; LoopY++ )  // 重複執行，直到處理完所有列
   {
    for( LoopX = 0; LoopX < FontWidth; LoopX++ ) // 重複執行，直到處理完所有行
     {
      unsigned char Pattern;
      int BitShift;
      BitShift = LoopX % 8;    // 計算目前是要處理模版 Byte 的第幾號 Bit
      if( BitShift == 0 )      // 若其值是零時，則讀入新的模版 Byte
        Pattern = *FontPtr++;    // 從 FontPtr 中，載入新的模版 Byte
      if( (Pattern & (0x80 >> BitShift)) != 0 )  // 若該 Bit 是為 1 時，則畫點
        *(VideoPtr + LoopX) = FontColor;  // 使用 FontColor 所指定的顏色來畫點
     }
    VideoPtr += 320L;                   // 調整 VideoPtr 到螢幕的下一列
   }
 }
void main( void )
 {
  int FontNumber, Loop;
  char *FontBuffer;
  long FileSize;
  FILE *Fp;
  if( (Fp = fopen( "Font.Dat", "rb" )) == NULL )  // 開啟字形模版檔是否成功？
   {
    printf( "\aOpen Font.Dat error.\n" );
    exit( 1 );
   }
  FileSize = filelength( fileno( Fp ) );  // 取得該檔案的長度
  //  配置用來存放字形模版資料，所需要的記憶體空間
  if( (FontBuffer = (char *)malloc( (size_t)FileSize )) == NULL )
   {
    printf( "\aAllocate memory error.\n" );
    exit( 1 );
   }
  //  從檔案之中，讀入字形模版資料到 FontBuffer 記憶區中
  if( fread( FontBuffer, sizeof( char ), FileSize, Fp ) != FileSize )
   {
    printf( "\aRead Font.Dat error.\n" );
    exit( 1 );
   }
  fclose( Fp );                  // 關閉檔案
  SetGMode();                    // 切換螢幕成為繪圖模式
  FontNumber = FileSize / 30;  // 計算該筆資料裏，有多少個字形資料
  for( Loop = 0; Loop < FontNumber; Loop++ )  // 重複執行，直到顯示完所有字形
   {
    ShowFont( 16,                         // 字形寬度
              15,                       // 字形高度
              FontBuffer + (Loop * 30L),    // 計算該字形模版資料的起始位址
              10,                       // 該字形顯示時的顏色
              16 * Loop,                  // 顯示字形時，在螢幕上的 X 座標
              0 );                      // 顯示字形時，在螢幕上的 Y 座標
   }
  getch();           // 等待按鍵
```

Middle Earth系列紙牌遊戲介紹

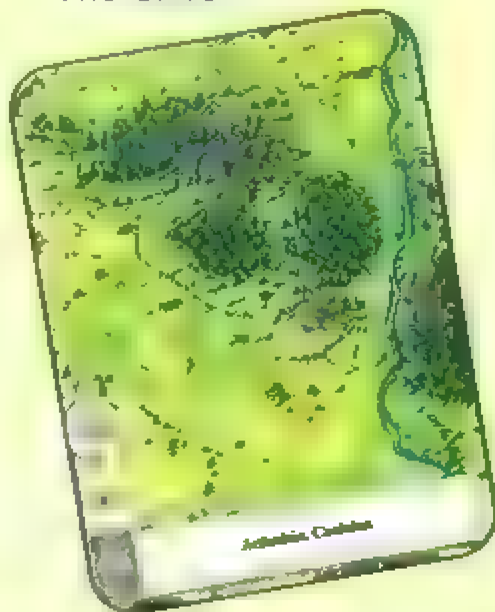
• 神手 •

在今年中所頒發的去年度最佳紙牌遊戲，並不是席捲世界各地的Magic：the Gathering，而是Middle Earth：the Wizard這款遊戲。到底這是什麼樣的遊戲呢？究竟它有什麼好玩之處，居然可以把魔法風雲會給比下去？相信不少讀者的心中都有這樣的疑問。其實，如果各位常在台北市賣紙牌的地方逛逛的話，很有可能會看到背面是一隻烈火中燃燒的血紅眼睛的牌。沒錯！這種紙牌就是筆者今天所要介紹的Middle Earth系列紙牌遊戲。

Middle Earth自從去年推出以來，就一直獲得不錯的好評，聲勢也一直向上竄升。目前大概除了原先Magic：the Gathering的江山之外，已經打下了屬於自己的一片天，成為目前最受歡迎的紙牌遊戲之一。為什麼Middle Earth系列會這樣轟動呢？最大的原因應該歸功於它的故事背景。

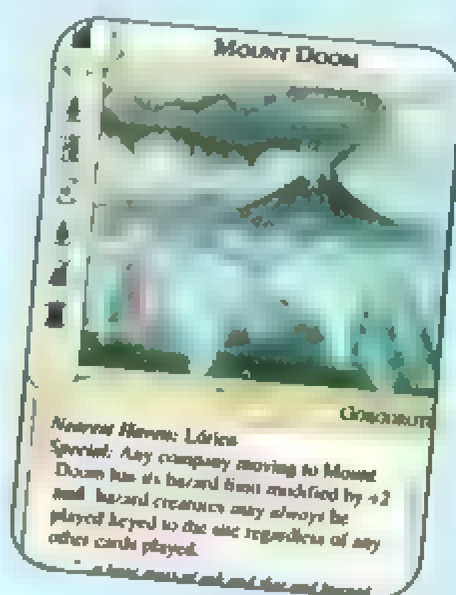
經典級的故事背景

Middle Earth系列的故事背景，就是在歐美的幻想小說界中被譽為「經典中的經典」的「魔戒之王」（The Lord of the Rings）和其前傳「哈比」（The Hobbit）。這兩部小說以及其後關於Middle Earth世界的歷史設定，和其他的在這塊大地上所發生的故事，都是由英國牛津大學文學教授J.R.R. Tolkien窮盡其一生之力所建構出來的。他筆下的Middle Earth世界，並不只侷限在幾本小說或是幾則英雄傳奇的故事，而是將整個Middle Earth從眾神開天闢地的經過，到每一時代中史詩般壯闊的事蹟，用其精湛的文筆「記錄」下來，因而孕育出現代幻想文學最初也是最偉大的系列鉅作。Tolkien甚至還為這個世界設計出精靈族的語言和文字，以及其他幻想故事都不能望其項背，饒富特色與趣味的種族設定。「魔戒之王」系列的地位就如同中國的「西遊記」、「封神演義」一般，已經成為西方文化的一部份，英語系的讀者大概都有所涉獵，迄今仍然被公認為是幻想小說的第一把交椅。



• The Shire

[illegible]The Shire[illegible]



• Mount Doom

[illegible]地點牌，在上方畫代[illegible]的型態，在[illegible]最近的[illegible]所走[illegible]的路徑。本圖所繪的Mount Doom[illegible]魔戒的地方，[illegible]至尊魔戒，就必[illegible]這裡

Tolkien在裡頭的設定，也影響到後來的作品，或是被其他的幻想故事所「借用」。像創世紀裡頭的怪物Balrog，就是出自Tolkien之手；而龍槍系列中的坎德人（The Kenders），也有不少哈比族（The Hobbits）的影子。遊戲界當然也不會放過如此完美的設定，所以「魔戒之王」的相關遊戲也就應運而生。除了數年前，Interplay 所推出的電腦RPG遊戲之外（當時國內翻譯成「魔戒少年」），Iron Crown Enterprise（以後簡稱ICE）這家公司也把「魔戒之王」改成了紙上RPG，後來又改成了

紙牌遊戲，也就是Middle Earth系列。

由於紙牌本身的設計非常忠於原著，連玩法都和原著的冒險相去不遠，所以在開始介紹這個系列的卡片之前，筆者想先爲大家大略介紹一下「魔戒之王」的故事。這樣不但可以對遊戲的精神更加了解，在拆卡的時候，如果拆到小說中著名的人物、地點或是物品，不也平添許多樂趣嗎？

要了解整個Middle Earth的世界，至少要看五本書，首先是前傳「哈比」（The Hobbit），再來是「魔戒之王三部曲」，包括The Fellowship of the Ring、The Two Towers和The Return of the King這三本；然後是整個世界的歷史The Silmarillion。由於Tolkien的文辭優美，句法用字均屬上乘，所以讀起來不會像看其他幻想小說那麼容易，可是讀完之後，感覺真的非常值得。因此喜好幻想小說的讀者們千萬不能錯過。

那我們現在就先進入Middle Earth的世界當中囉！

整個世界一開始只是一片的虛空，後來至高無上的大神Eru創造出Middle Earth的諸神，並允許祂們創造自己的世界。所以這些神就很高興地把Middle Earth世界給做出來。不過其中有一位叫做Melkor的野心特別大，想要獨吞整個世界，其他的神當然不答應，於是Melkor便墮落成第一代的魔王，創造出許多邪惡的怪物，與諸神的子民－人類、精靈、矮人等對抗。這段歷史就記錄在The Silmarillion裡頭。

後來經過漫長的歲月，正義終於獲得勝利，外號Morgoth的Melkor被永久拘禁。不過他的手下大將Sauron卻逃過一劫，繼續潛伏在Middle Earth當中，成爲第二代的魔王。諸神對於Sauron也沒有特別重視，只派遣五名使者到人間，協助對抗Sauron。這五位以巫師的面目出現，又稱做Istari，也就是紙牌裡頭玩者所要扮演的巫師。其中最著名的就是灰衣法師Gandalf the Grey和白衣法師Saruman the White了。

Sauron剛開始喬裝成精靈的朋友，引誘他們的工匠爲他打造二十枚戒指。三枚給精靈，七枚給矮人，九枚給人類，全部戴在君王或族長的手上，而剩下的一枚，也是魔力最強的至尊魔戒（The One Ring），留給他自己。不過這項奸計被精靈識破，只

• Rivendell
[illegible]
[illegible] Ri-
vendell Rivendell [illegible]
[illegible]

有人類九個君王受到魔戒控制，成爲半人半鬼的魔戒邪靈（Ring-Wraith），爲Sauron效命。這九個人也就是Sauron座下的「黑騎士」（Black Rider），而「魔戒之王」所指的就是Sauron。

• Gandalf
這張是人物牌，所示的人物即灰衣法師Gan-dalf。由於Gandalf是玩者可以選擇代表的巫師，所以左上方是代表他的特殊符號，左側的一隻手內所顯示的是他的影響力。左下角則是人物的攻擊力（6）和生命力（9）

眼見計謀失敗，Sauron索性訴諸武力。他選擇Middle Earth大陸東南方三面環山的惡地Mordor做爲基地，集結其下的惡勢力準備征服世界。在正邪雙方大戰的時候，人類王子Isildur奮勇斬下Sauron的手指，使得魔王失去魔戒，威力大打折扣。可是魔戒有讓人墮落，回到原始主人Sauron的魔力，所以也引發了許多不幸；最後消失在塵世中，無人知道它的下落。

許多年後，在Middle Earth西北一個叫做The Shire的地方，群居著一種自稱爲Hobbit的種族。他們的身高約70到90公分，腳底長毛，住在地洞裡面，習慣赤腳走路，過著安逸、和平的生活。他們雖然身材矮小，但行動敏捷、走路無聲，是當小偷的不二人選。不過他們一向知足常樂，不會想要從事這種不正當的行業。

這其中有一位叫做Bilbo Baggins的Hobbit，住在The Shire最舒適的地洞Bag End中，夢想一輩子過著平凡的日子。不過，有一天，法師Gandalf帶著十三名矮人來找他。原來矮人王Thorin想要收復被巨龍Smaug所奪的領土The Longly Mountain和其中的寶藏，可是他們之中沒有「勇士」可以正面屠龍（你能想像一個身高不滿120公分的屠龍勇士嗎？），所以需要用小偷的方式來執行任務。Bilbo本來不答應這項請求，不過還是被Gandalf半哄半騙地拐出家門。

途中，Bilbo在一個偶然的機會，獲得了一枚可以讓人隱形的戒指，他也很高興地收藏起來。沒想到，這枚戒指就是魔王垂涎已久的至尊魔戒。後來，Bilbo靠著無比的幸運完成任務，魔戒也就一直被珍藏著。直到他111歲那天，Bilbo因年事已高與Gandalf的勸說之下，決定出外雲遊拜訪朋友，Bag End就過繼給外甥Frodo。

十餘年後，Gandalf重回Bag End，帶來最可怕的消息：魔王已經知道魔戒落在The Shire，所以派遣九名黑騎士前來奪取。消滅魔王的唯一辦法，就

是把魔戒投入Mordor的Mount Doom中，以高熱的熔岩摧毀魔戒。於是Frodo只好帶著僕人Sam、朋友Pippin和Merry一起踏上消滅魔王的不歸路。

冒險的第一站就是精靈長老Elrond所住的Rivendell。在途中，四人遭遇到不少險阻，還有黑騎士的緊緊逼殺，Frodo還中了一刀，幸好他們在Bree小鎮遇到北方流浪者首領Strider，一行人拼命到達目的地，在那裡有各自由領域的住民代表，大家一致決議由Frodo前往毀滅至尊魔戒。Strider也當場表明自己的身份是南方王朝失傳的王者Aragorn。這一回，冒險隊伍增添不少生力軍：除了四名Hobbit和Gandalf、Aragorn外，還有精靈王子Legolas、矮人族Gimli和南方王朝的使者Boromir。Frodo在拜別隱居於Rivendell的Bilbo後，一行人就啓程開始了「不可能的任務」。

一路上，當然有更險惡的困難擋在前面。除了暴風雪的侵襲，還有在矮人礦坑Moria遇上了火妖Balrog，Gandalf與之對抗生死未卜；白衣法師Saruman又背叛正義，率獸人攻打聯軍…於是一行人被衝散，Boromir戰死，Pippin和Merry被擒，Frodo與Sam單身前往黑暗領地繼續任務，而隊伍僅存的Aragorn、Legolas與Gimli則追趕獸人，準備救回兩名Hobbit…

最後，Aragorn終於成功統合南方大聯軍，回到首都Minas Tirith重登王位，並率眾攻打魔王領地。就在雙方打得難分難解之際，Frodo終於完成任務，摧毀魔戒，而魔王勢力也就因此瓦解，正義的一方獲得最後的勝利。

故事的介紹就到這裡告一段落，現在來讓大家認識一下Middle Earth系列的紙牌遊戲。

紙牌的種類

• Frodo

這張人物牌所繪的就是魔戒之主的主角Frodo，他做為寄身任務時可以有+4的修正值（另有了…）所以是攜帶至尊魔戒的最佳人選

Middle Earth系列的紙牌目前可以買到的有兩種，一種是主系列the Wizard（簡稱METW），另一種是擴充系列the Dragon（簡稱METD）。筆者就先從METW開始講起。Middle Earth的紙牌分成五種不同的形式，分別是人物牌(character)、資源牌(resource)、危機牌（hazard）、地點牌(site)和區域牌（region）。所使用的規則也分成兩種，一種是初學的規則，另外一種則是標準規則。在初學規則中，是用不到區域牌的。

在收集上，Middle Earth的牌也有其稀有程度。最爲稀有的是Rare、其次是Uncommon，最常見的則是Common。不過値得一提的是METW當中有「固定組合」(fixed set）的牌。在METW的starter裡頭的76張牌，分爲兩包，大包的和一般沒什麼兩樣，不過小包的24張牌，其中有15張是屬於固定組合的，只有在starter中才有這些組合裡頭的牌。固定組合只有五組，而且每一組的牌都是固定的，所以如果你收齊了這五組就可以不必再買starter，像代表法師的人物卡就只有固定組合才找得到。而Common牌之中也有再細分等級CB1、CB2、CA1和CA2；CB所指的是只有在booster中才找得到這些牌，CA則是starter、booster中都有。而2所指的意思是出現的機率是1的兩倍，所以CB2出現的機率是CB1的兩倍。每包METW的starter中除了fixed set之外，有三張rare、八張uncommon，每包booster則有1張rare、3張uncommon。而METW的牌共有484張，其中rare有121張，大家可以數數看要集多久才能集到全套。

RPG式的玩法

相較於Magic：the Gathering的巫師法術大對抗，Middle Earth的玩法倒像是用紙牌來玩RPG。遊戲的過程就是玩者代表一名巫師，率領隊伍在Middle Earth的世界裡冒險、遊歷。獲得遊戲勝利的方法有三：第一是帶著至尊魔戒到Mount Doom，打出適當的牌將其摧毀，這和小說的結局是一樣的；第二就是把對方代表的巫師打死；第三則是經過一段冒險過程後，可以宣告召開自由世界評議會（Free Council），由獲得功勳點數最多的人得到勝利。奇怪的是，規則說兩隊不能直接開打，因爲兩邊都代表正義一方，但是你可以用手上的危機卡，給對手出狀況。危機卡通常都是怪物或是其他不好的事情。如果兩支隊伍在同一個地點上，還可以「說服」對方的成員脫隊，或把他們挖角過來。這就是表面一團和氣，私底下用盡心機，坑殺陷害，無所不用其極…

一開始，雙方必須先用人物卡組好隊伍，從Rivendell出發。當然隊伍組法也有限制，否則就是純粹比砸錢的多寡了。遊戲的過程是以回合計算，每一回合開始就是做一些醫療、untap等事情，再來是重新組織隊伍，宣告這回合要不要移動。宣告後，雙方可以打出長效事件牌來協助或是陷害隊伍。

接下來就是移動的階段了。移動時，玩者必須要按照地點牌上面的路徑或是使用區域牌來移動，此時對手可以根據這支隊伍會經過的地形地物打出

適當的危機牌予以攻擊。可以打出的危機數量和隊伍的大小成正比。發生戰鬥時，除了要看人物和怪物的攻擊力和生命力之外，持人物牌的一方還可擲骰，決定該人物這一次反擊的威力大小。萬一被打敗了，還要擲骰來決定這個人是死亡還是受傷。當然，行動者也不是只能乖乖坐著給對方打好玩的，他也可以打出手上的資源牌來化解或是增強自己人物的能力，以抵禦黑暗勢力的侵襲。

如果隊伍安然過關，就可以探索到達的地點。有些比較危險的地方，本身就有看守的怪物，隊伍也必須通過它們的考驗，才能入內探索。此時，玩者就可以打出在這個地可以出現的物品，或是尋求該地住民的支持等等。一切完畢之後就輪對方開始行動，直到分出勝負為止。

Middle Earth的遊戲中，除了可以用武力將對方擺平之外，還可以讓對手的成員「墮落」。因為在原著中，至尊魔戒有引人墮落的魔力，所以製作卡片時也承襲了這項設定，讓遊戲更加刺激、有趣。遊戲中大多數的物品都有墮落點數的設定。在做某些事情或是受到某些危機牌的侵擾時，人物就得要進行「墮落判定」（corruption check），以判斷他是否已經墮落至黑暗的陣營。如果墮落的話，就視同死亡。使用這種方法來擊倒對手是Middle Earth的特色，也是比賽時的重要關鍵。往往就因為某人物的墮落，而對遊戲結果有決定性的影響。

Middle Earth還有個好處，那就是只買一包starter也玩得起來，而且還未必穩輸不贏。Middle Earth吸引人的地方就在於它的不確定性，就如同小說中魔王無時無刻在暗中監視著正義一方的舉動一樣。儘管客觀條件差不多，可是加上擲骰的過程，就讓遊戲的不確定性增加。可能表面上看起來不會有事，可是在擲骰時才驚覺愛將居然墮落或是叛逃，這種刺激是玩Magic：the Gathering所沒有的。因此Middle Earth能在發行後短短的一年之內在國外掀起如此的風潮，並不單單只是它的背景故事吸引人，連遊戲本身也有迷人之處。就算對玩牌沒有什麼興趣，不過牌上的圖案也是非常精美，對照著小說的場景、人物，一面看圖一面閱讀，也是頗有一番情趣。

令人注目的焦點

就和Magic：the Gathering一樣，ICE在METW成功之後，也一直乘勝追擊，推出一波接一波的擴充系列，準備讓更多人「墮落」到Middle Earth的深淵當中。目前已經發行的the Dragon系列，主題就是Middle Earth 的歷史中所出現的巨龍和小龍們。當然也有更好的武器和更多的事件可以融入METW的牌中一起使用。METD一共有180張，純以booster的方式發行。每包booster內除了15張牌，還有一張METD的特殊規則和特殊玩法說明書，玩者可以利用這些規則來玩類似於The Hobbit書中所描寫的龍穴探險奪寶記的遊戲。在十一月的時候，ICE將推出第二個擴充系列－Dark Minion。在這個系列當中，玩者除了可以控制隊伍，還可以操縱Agent尾隨隊伍加以追殺。另外還增添了地底探險的部份。玩者可以到位於地底下的地點尋找更強力、更有價值的寶藏。明年春天，ICE將推出一個獨立的系列－Lidless Eye。這個獨立的系列，跟Magic：the Gathering的Ice Age和Mirage的意思是相同的：它有自己的starter 和booster，不過也可以和以前的牌混合使用。在Lidless Eye中，玩者甚至可以扮演魔王Sauron的角色，率領邪惡的軍隊對抗正義。之後，ICE也計畫再推出兩個擴充的系列：War Hosts和The White Hand。看來玩紙牌遊戲還真的是沒完沒了，大家得要不時注意自己的荷包，以免被製造商給掏空了。

● Witch-King the Angmar
這張危機卡所繪的是魔王Sau-ron座下的首席黑騎士。打死他可以獲得六點功勳點數，但要打贏他是很困難的事情（攻擊力17/生命力12，不過戰鬥時人物的實際攻擊力，為自己的基本攻擊力加上擲兩顆六面骰的結果，所以看到人物和怪物的攻擊力相差這麼大時，不要過於驚訝）。左側的圖示說明了基本上他只能在闇黑的區域和地點出現。

「魔法風雲會」基本組牌概念

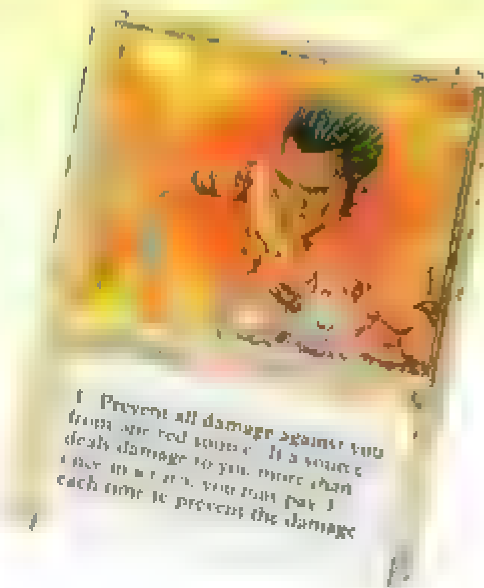
當玩家要進行「魔法風雲會」遊戲時，必首先從自己所買的牌當中抽取自己所需要的牌，並且將這些經過挑選的牌加以整合，使其能夠相輔相成，才發揮克敵致勝的作用。在組好牌之後，緊接著就是要與別人對抗了。

不過玩家們在剛買到牌的時候，一定會摸不到頭緒，不知道該如何才能組出一副好牌。在此請謹記兩點：那就是要注意各個牌之間是否有相輔相成的功能，以及一副牌中不可有太多色系的組合（其主要原因是力量會過於分散，且很難使用適合的法術）。若玩家們使用兩種相互可以輔助之色系的話，不但可以使威力加大，而且還可以相互保護對方，即使遇到剋星也還有辦法應付。

一、白色系魔法：防禦性強的神聖力量

如同上面的副標一樣，白色系魔法最大的特徵就是防禦力強。怎麼說呢？在所有的白色系魔法裡，絕大多數都是屬於輔助我方的防禦力，以及防止某一傷害來源所造成之破壞的牌。尤其是後者，在白色系魔法裡分別有六種Eachantment（結界）的魔法，是用來防止各色系（含神器魔法）魔法所造成的傷害，其名稱分別如下：

(1)CIRCLE OF PROTECTION:WHITE
(2)CIRCLE OF PROTECTION:BLACK
(3)CIRCLE OF PROTECTION:BLUE
(4)CIRCLE OF PROTECTION:RED
(5)CIRCLE OF PROTECTION:GREEN
(6)CIRCLE OF PROTECTION:ARTIF ACT



除了上述的魔法之外，還有一種可使我方生物在瀕臨死亡時復活的魔法Death Word，以及可使我方生物在防禦時的攻擊力及防禦力都加7點的Right eoushess…等等，都相當地好用；而其中最令人興奮的是Serra Angle 這種生物（Creature），她的攻擊力及防禦力是4/4，而且在攻擊的時候不用Tap（轉動），因此她在攻擊過後，於敵方回合中仍然可以防禦（一般的情況下是在攻擊過後的生物不能防禦）。所以再配合著具保護作用的魔法，白色系生物往往均能肆無忌憚地攻擊；但唯一可惜的是白色系生物普遍都不是很強。

二、黑色系魔法：具攻擊吞噬的黑暗魔力

在一般玩家的眼光下，黑色是邪惡的象徵，在此也是一樣。黑色系魔法絕大多數都是具有殺傷性及破壞性，相對地在保護性及加強性的魔法就少了許多；而且由於其破壞性絕大，因此有些魔法或生物雖然在功能上相當地強，卻有時會將其破壞力反諸於施放者身上。

另外，由於黑色系魔法中有一種是Dark Ritual，此張牌的功能就是讓玩家們利用一點黑色魔力來使出這魔法，而這魔法卻能提供三點黑色魔力到Ma-na Pool（魔力池），藉由這三點黑色魔力及其他魔力的

配合，可以令玩家在剛開系幾回合的時候就召喚出非常強力的生物，舉例如下：

Vampire Bats ：為4/4的生物，會飛，而且當有生物被牠殺死時，則其攻擊力及防禦力+1。

Lord of the Pit ：為7/7的生物，會飛且具踩踏的特性，亦即對手若用防禦力為1的生物來阻擋牠的攻擊，則在阻擋之後不但會死掉，而且對手必須想辦法處理剩下的六點傷害。不過，這張牌雖好用，但在每回合玩家必須犧牲一隻生物，或本身受7點傷害來維持牠的生命，否則牠就得死掉。筆者在此建議這張牌可以與Drudge Skeletons合用，Durdge Skeletons 的特性便是在死亡時若趕快給牠一點黑色魔力，則牠又會復活過來。如此一來，玩家不但可以用Lord of the pit 攻得愉快，而且自己本身也不會有任何損失。

Abomination ：其為2/6的生物，若在攻擊時有生物阻擋，則那隻生物將不管防禦多強都會死掉。

除了上述的「強牌」以外，在黑色系列中還有一種牌非常好用，那就是 Royal Assassin 生物。這生物在攻擊及防禦能力上只是1/1而已，但是牠有一個特殊效應，那就是牠可以使任何一隻已Tap的生物死掉。綜合以上所介紹的，玩家們應該可以體會出黑暗的力量吧！

三、紅色系魔法：充滿混亂、瘋狂的火炎之力

紅色系魔法的特性與黑色系很像，但是其所產生的破壞力比黑色系更直接，因為紅色系大都是使用具攻擊性的魔法來攻擊，舉例如下：

Fire Ball ：依玩家所加諸的魔法點數來造成各種不同程度的傷害，而且可以分散在多個目標上。

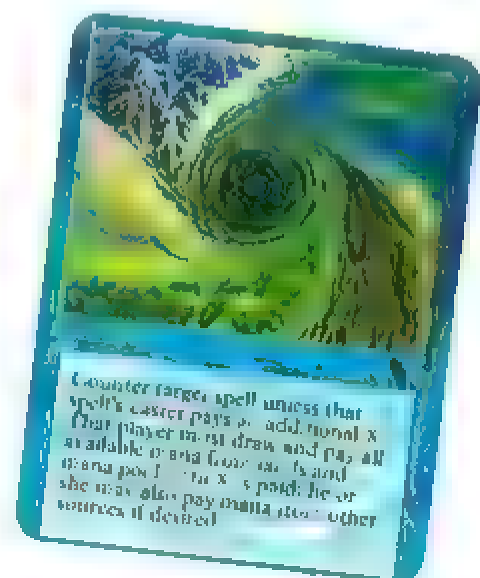
Lightiong Bolt ：可對所指定的玩家或生物造成X點傷害值，X為施放者所使用的魔法點數。

由於上述所舉例的全都是魔法，只能使用一次，因此玩家們最好在一副牌中準備幾張，以備不時之需。

除了上面所說的牌以外，紅色系魔法中還有一些是專門殺害生物、神器、地的魔法，可說是相當地厲害。

四、藍色系魔法：具化解、消除效應的詭異力量

藍色系魔去和白色系一樣，其所具有的召喚生物去並不多，但是在消除對手魔法及阻止對手進攻的魔法卻相當地豐富，例如：Counter spell、Power Sink 、 Spell Blast 等都是消除對方魔法的牌。另外 ，還有一種叫做Unsummon 的牌，它的主要功能是在可指定某隻生物馬上回到施放者的手上，玩家們可以等到對手在利用生物發動攻擊時，馬上使用這張牌，如此可以不受到任何攻擊。



基本上，由於藍色系魔法中有許多牌的功能均相當地怪異，而且是所有色系中獨一無二的，所以在遊戲規則上仍然有不少地方值得爭議。因此，筆者建議初學者最好不要使用這些功能怪異的牌，還是先把其它基本的牌搞清楚較好。

五、綠色系法：溫和且強化生命的大自然之力

綠色系魔法最大的特色，就是可以補充魔力的不足。在此色系魔法所召喚出來的 Llanowar Elves 的生物，以及 Wild Growth 結界私，都具有增加綠色神力的功能；而藉著這些效應，可以使得色系生物 Killer Bee 增加不少力量（此為0/1的）飛行生物，但若每給牠一點綠色魔力，則可使其力量+1/+ 1所有若給牠五點綠色魔力，則可使牠變成5/6的飛行生物）。除此之外，綠色系魔法也有一些結界是用來消除各個且色系的魔法，相當地好用。綠色系生物雖然普遍上攻擊力都不是很強，但是卻可以用Giant Growth（使生物 +3/+3 的魔法）來強化，所以玩家們根本不必擔心在生物攻擊能力上的不足。

以上為大家介紹的，僅僅是各個色系魔法的特徵，以及其部份具代表性的牌。除了上列五個色系之魔法外，另外還有屬於無色系的神器魔法。神器魔法最大的特性，便是在於輔助各色系法之不足。若能充份使用這些神器魔法，可以更添增牌組的威力。下次與其他玩家對戰的話，別忘了先準備好你的牌組哦！

VISIONS 憧憬

這是一場天命之戰

持色：

- 各式各樣新奇的咒語將使
- 以招架
- 使用上更加靈活的魔法讓你
- 機應變

* 本遊戲須搭配魔法風雲會第四版 R(Magic:the Gathering 4th Edition®) 或海市蜃樓(Mirage®)才可進行遊戲

二月下旬夢幻上市

VISIONS

建議售價
每包NT90元

尖端出版　Wizards　MAGIC The Gathering

客服中心：多明尼亞服務站

問題診療室

Windows 95 並非萬能，未支援的遊戲還是乖乖地在 DOS 玩吧！

高雄市 HARRY

Q 最近買了一台電腦，已今灌有 WIN95，使用後發覺問題眞不少，有些問題想請教你們，希望能爲我解答。

(1)我曾試著用前幾期貴雜誌社所說的方法，但是按 F4 沒有反應，但是找遍硬碟就是沒有 MSDOS.SYS 這個檔案，難道我的 WIN95 沒有辦法用 DOS 開機嗎？求求你幫我想想辦法 !!!!

(2)在 WIN95 開機時，按 F8 則出現

Microsoft windows95 startup menu

① normal

② logged （ \bootlog.txt ）

③ saft mode

④ safe mode with network support

⑤ step-by-step confirmation

⑥ command prompt only

⑦ saft mode command prompt only

這些指令是什麼意思呢？

(3)我使用 WIN95 裡的「將電腦重新啓動在 DOS 模式」然後出現

```
C:\>C:\WINDOWS\DOMMAND\MSDEX.EXE/
    D:BTCCD001/V
MSDEX VERS.ON 2.25 ALREADY STARTED
C:\>
```

Microsoft version(R)Windows95

(c)copyright Microsoft copr 1981-1995

c:\windows>

框框裡面代表的是什麼意思？

(4)最近想要玩「龍騎士」時，跳出來並顯示

C:\dra4>dra4 start.mes h x

Program too big to fit in memory

玩「同級生」則是

c:\nanpa2>play 5v

Blaster OPL3 Music Driver(c)ELF

already install ！

c:\nanpa2>ai5v start.mex h x c

Program too big to fit in memory

c:\nanpa2>play5v-r

Nlaster OPL Music Driver(c)ELF

Uninstalled

玩「諸王傳」和「鋼鐵騎士團」則出現

cannot execute c:\bm\main.exe

Memory allocation error.

Cannot start command ， exiting.

這是什麼原因？

(5)「中華職棒 2」我已經加了 RAM 2048，還是無 EMS

(6)我把 config.sys 檔案裡前 REM 行去掉，重新開機便出現

While initializing device DOSMGR:

Insufficient memory to initialize Windows.

Quit one or more memory-resident programs or remove unnecessary utilities from your confif.sys and autoexec.bat files from your computer. press any key to continue.

接著便自動關機，這是什麼原因？

(7)驅動 CD-ROM 竟然要 30 幾 K，爲什麼？

哇…您的問題還眞不少！可以開個專輯囉！不過話說回來，知道要問問題的確是一件好事！我們現在來慢慢回答吧！

(1)爲什麼您的電腦在灌了 Win95 之後沒辦法用 DOS 開機？答案很簡單，要嘛就是你一開始就沒灌過 DOS 便直接灌 Win95，不然就是你在安裝後把根目錄下的 *.dos 檔給砍了！那些 *.dos 檔是原版本的 MSDOS 系統檔，千萬不能砍哦！至於您的 MSDOS.SYS 不是不見了，而是它是個具有唯讀，隱藏，系統屬性的檔案！請利用 attrib-h-r-s c:\msdos.sys 指令將它去除這些屬性您就可以看到了！記得將 msdos.sys 加上 bootmulti=1 哦！（如果原本就有一行 bootmulti=0 的話，把 0 改成 1 即可）以後一開機就按下 F4 即可跳入原來的 MSDOS 中。

問題診療室

(2)您看到的七大選項，通常是爲了測試系統或系統出問題開不起來而設計的功能 normal ：就是正常情況的開機，和沒有按下 F8 時是一樣的。 logged （ \bootlog.txt ）：參考上次的開機記錄。saft mode ：安全模式開機，驅動程式掛上最少，當您因爲安裝某些驅動程式而當機時，可以用這個選項開機。 safe mode with network support ：進入掛上網路驅動程式的安全模式。 step-by-step confirmation ：單步執行，每執行一行 config.sy 或 autoexec.bat 就會詢問您一次。 command prompt only ：掛上所有 config.sys 及 autoexec.bat 中指定的檔案，但是不進入 Win95 的視窗環境，和您在關機選項中所選的〝將電腦開啓在 MSDOS 模式〞是相同的功能。 saft mode command prompt only: 安全模式開機，而且不進入 Win95 的視窗環境。

(3)在 Win95 的 MSDOS 模式下，光碟驅動界面 MSCDEX 是已經掛好的，您在 AUTO-EXEC.BAT 中再執行一次就會得到框框中的結果。

(4)這一堆遊戲的問題恐怕都是因爲您在 Win95 的 MSDOS 模式下執行它才會發生的吧？在原來版本的 MSDOS 中還沒見過這類問題。

(5) CDROM 驅動要花 30 幾 K 不是什麼新聞，這是很正常的事，否則大家的 UMB 怎麼會占得滿滿的呢？

小小問題，還不致求救無門吧？

台北 蔡志威

Q 我的電腦最近出了問題，變成不能開機，在求助無門之下，只好向貴公司求救；我的電在開機後，1.2MB 的 A 磁碟機便會一直的讀取，而螢幕上便出現以下畫面⋯

Award Boot Block Bios V1.0

copyright (c) 1995 ， Award software ， Inc.

BIOS ROM Checksum error

Detecting floppy drive A media⋯

please insert system disk

之後 A 碟每讀取一次便再重覆此一列訊息

A BIOS ROM Checksum error 代表您的電腦 BIOS 內容已經損壞，所以開機一定會出問題，解決之道是請電腦公司幫您換 BIOS ，另外，也有可能是因爲您超頻的原因，華碩主機板在 CPU 超頻時很容易發生軟碟讀取錯誤（ Award BIOS 的關係）

速不速？還是得看專業雜誌

台北市 幸福

Q (1) NBA Live96 能否在 WIN95 下執行？

爲何我在有灌 WIN95 之電腦上用 DOS 開機後， install 時電腦出現〝C磁碟機無法寫入〞的訊息？如何解決此問題？

(2)最近 3D 加速卡很流行，能否撰專文介紹各廠牌的 3D 加速卡？本人用的是頂堅的 3D 加速卡，希望能夠詳細介紹之！

A 筆者爲了安全起見都是跳回 DOS 執行的，在 95 下也是可以跑的 3D 加速卡用到的技術比之 2D 加速卡多很多，筆者正在爲這篇專文努力中不過專門介紹某門廠牌的加速卡並不是筆者本意（這方面的文章在 PC Magazine 微電腦傳眞雜誌上有一大堆，供您參考，還有各家加速卡的價位及速度的比較哦！）

記憶體不壓榨，當然不夠用囉！

台北縣 勇者

Q 目前購買亞聞科技，編號〝NEC CDR-273〞的四倍速光碟機，由於該光碟機有兩個驅動程式，使得我 LH 時只上去了一個，另一個就上不去了，而佔去我的 27K的主記憶體，再加上一些不可缺的佔去後，主記憶體就只剩下約 585K 了，這使得我很多光碟遊戲都不能玩，只能抱著遊戲哭（例如屠龍戰記（天堂鳥），別人家的電腦都沒問題，我自己就一直當，我還拿去樓的一家賣軟體的店測試，他也說沒問題（有 610K ））能不能拜託各位幫忙解決這個問題，大恩感激不盡，由於我已經設是多重開機了，所以只附錄由硬碟開機後，光碟遊戲用的 autoexec.bat 和 config.sys 檔及我的 mem/c/p us 後的情況。

A 您的 UMB 也未免太小了一點吧？驅動程式沒掛幾個就滿了！請利用 DOS 的 memmake 指令或 QEMM386 的opti-mize 指令來進行 UMB 的調校把 UMB 榨個一乾二淨應該就可以用了。

金庸群俠傳

鐘川隆

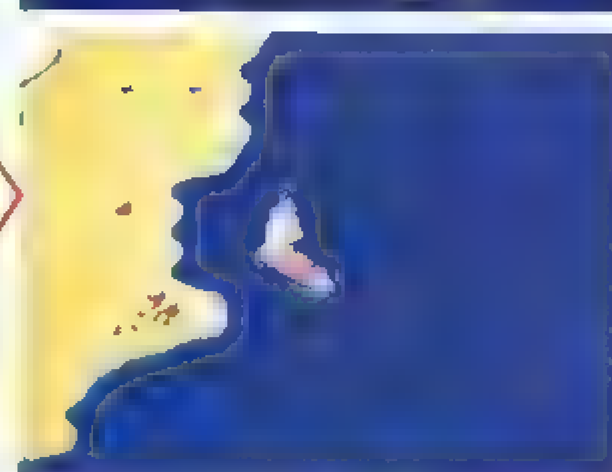
「金庸群俠傳」是個很不錯的好遊戲，它將金庸的十四部小說融入一個武俠世界，使玩家遨遊其中，樂此不疲。不過一開始主角很弱，一不小心就會GAME OVER 而練功又頗爲辛苦，不過這並不影響到我對遊戲的看法。有趣的對話、特別的招式、降龍十八掌威力強大、獨孤九劍劍術精妙，郭靖俠義過人；慕容復爲求復國不擇手段…等。並有南賢北丑及神秘又搞笑的「孔八拉」客串演出，使遊戲既有趣又刺激且耐人尋味，不過若想盡快過關，建議您先看完金庸小說吧！

①華山武道大會

②大會會場

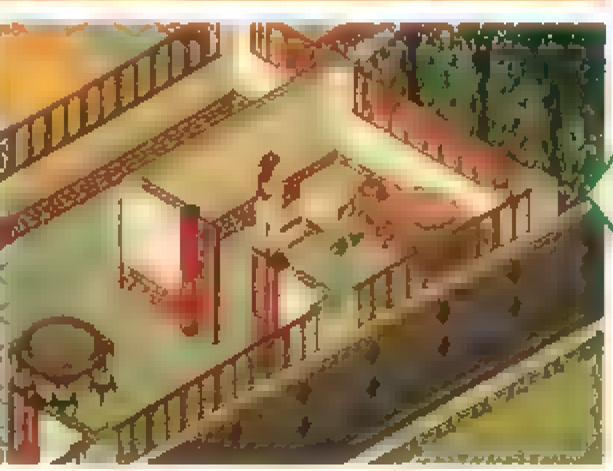
③爭奪武林盟主地位

④航向聖堂

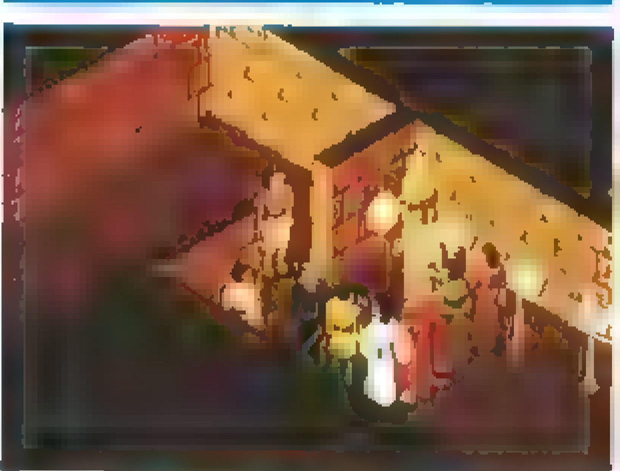


⑤神秘的「孔八拉」

[illegible]

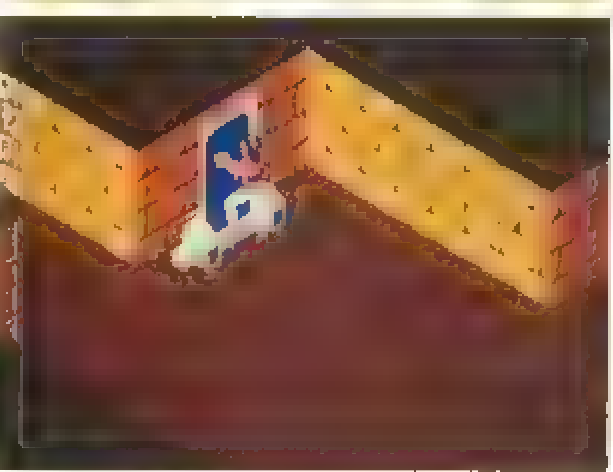


⑦惡人齊集

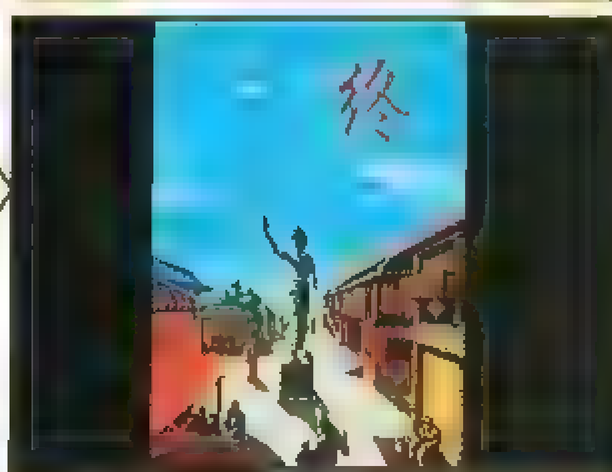


[illegible]

⑨重回未來



⑩事跡永存



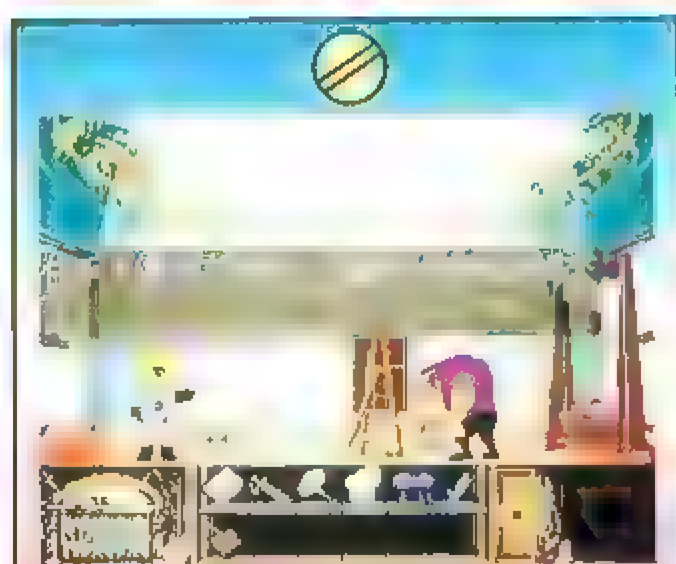
遊戲終結者 PART 2

小魚兒

富貴列傳

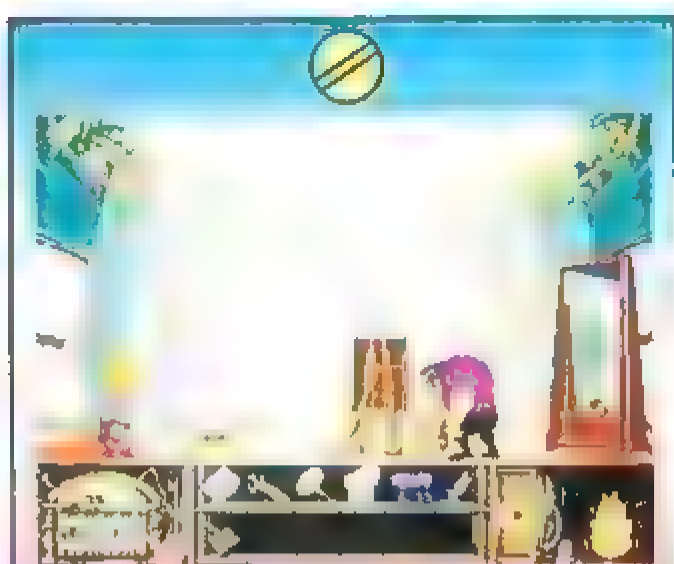
亞摩斯紀事

這是一套蠻不錯的遊戲，人物造型相當可愛討喜，場景配色也很鮮豔漂亮，在遊戲中必須到處找物品或是各種角色，使用在正確的地方來進行解謎，而人物對話也相當有趣，不會使人感到無聊，遊戲並設有計分板，玩者可以到處去點按物件或人物，不但時時會有意外的驚喜發生，同時也可以加分哦！唯一的缺點是畫面的顆粒太大，解析度太低，人物看起來一塊一塊的，看了實在有些難過。



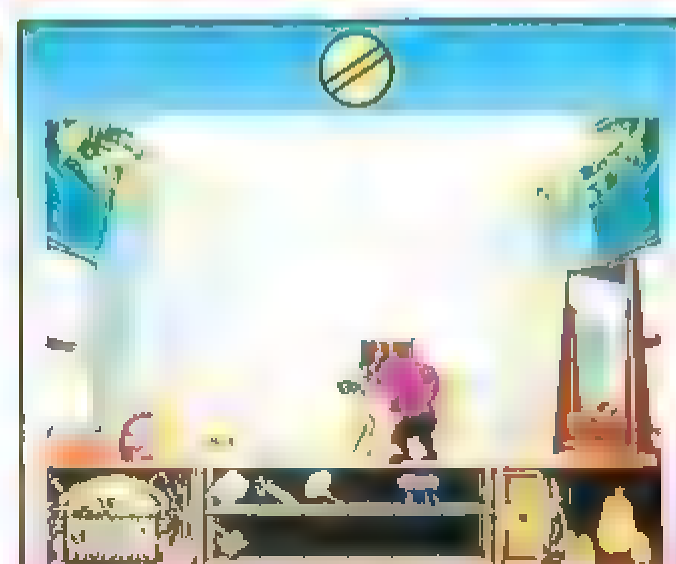
1 監獄風雲？

2 那裏來的電話亭？

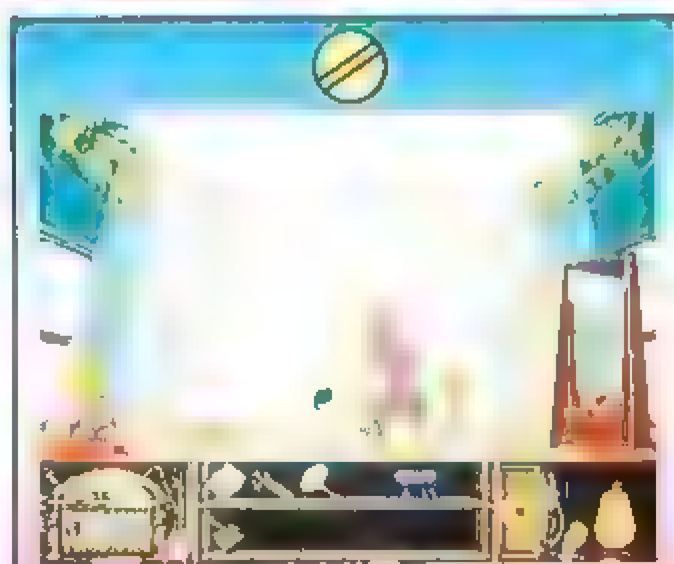


3 超人大對決

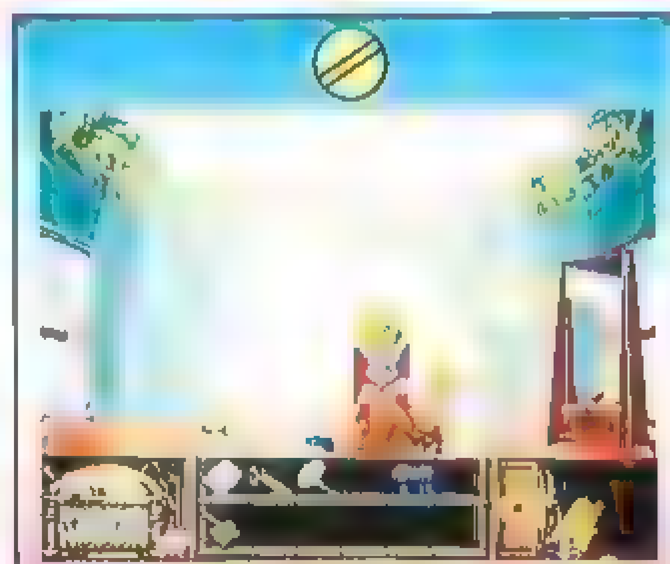
4 嫉惡如仇的狗！



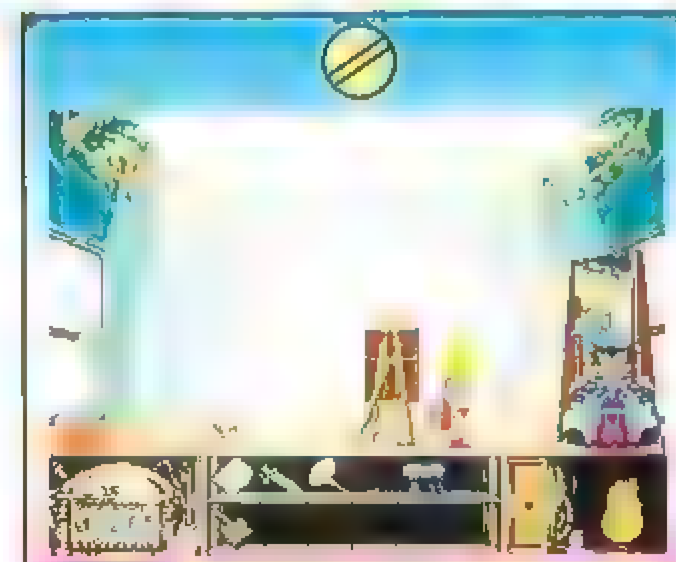
5 大丈夫能屈能伸



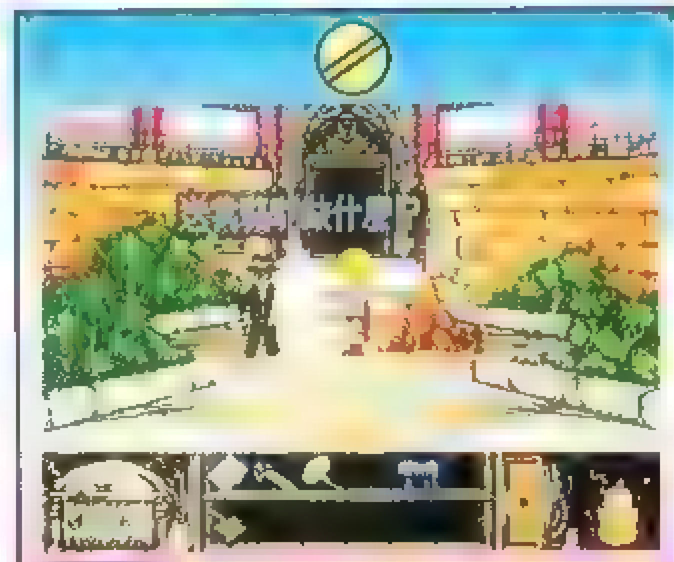
6 魔鏡神功



7 萬歲！萬歲！



8 救回父女二人



9 可以騎呀！

終 怎麼會有隻賤狗

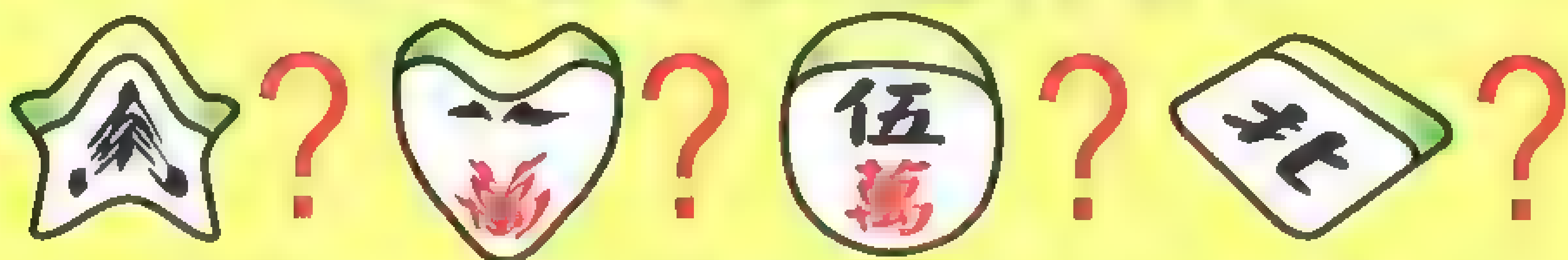
金瓶梅之偷情寶鑑

曉粧半殘嬌羞態，
一臉柔情等君來。。。
大膽演出中國式的偷情大觀！

軟體世界 智冠科技股份有限公司

3H 最Hot、最High、最Happy的3H益智遊戲—3H

你玩過這樣的麻將嗎？



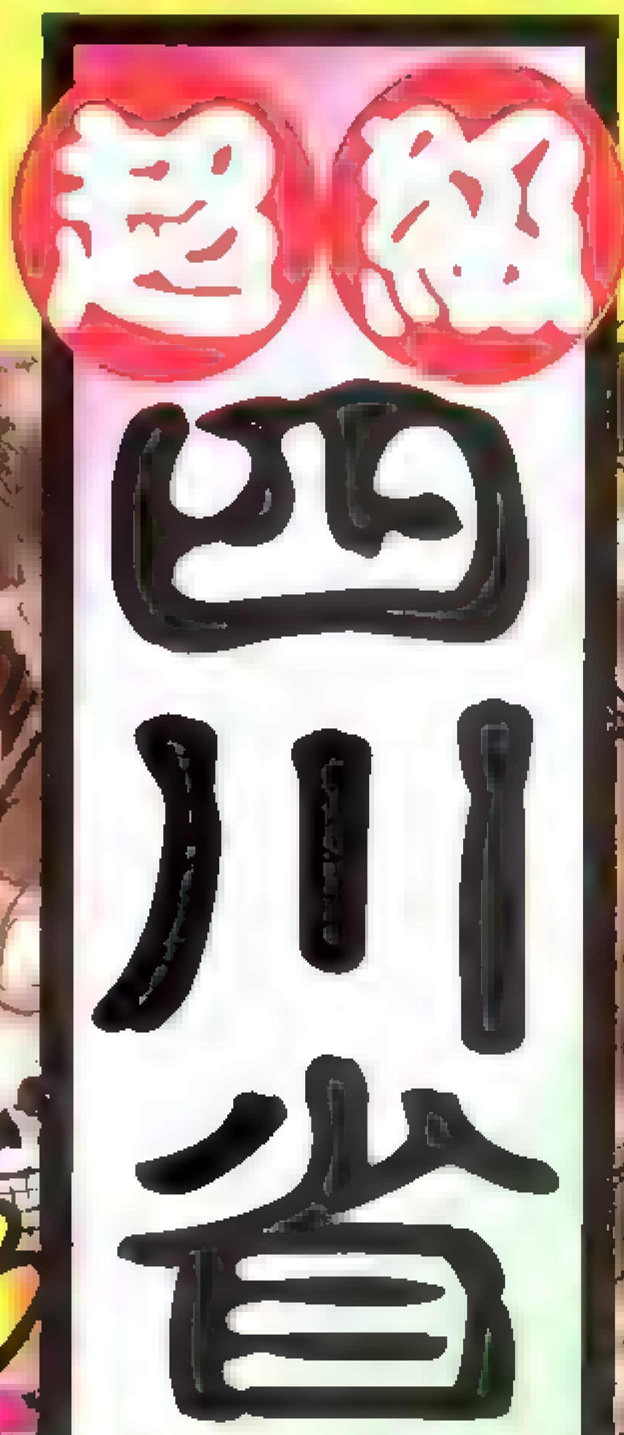
十三張、十六張再也不能滿足你？

你需要的是這樣的麻將！

＊可以一人闖關＊

＊可以互相陷害＊

＊可以雙人對抗＊



FOR WINDOWS95 領先上市

亞洲軟體WINDOWS系列

汽車業務高手

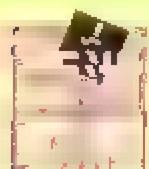
真正32位元軟體 FOR WINDOWS 95領先上市

内附WIN32s可於WINDOWS3.1執行

購

計算機

闢銷

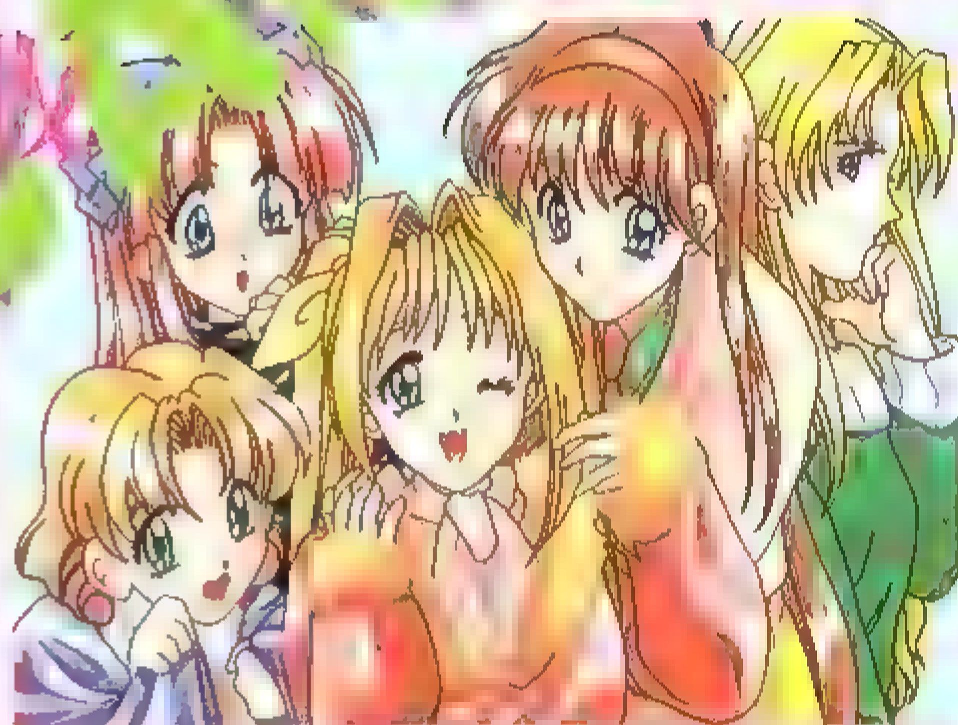


製作研發 亞資科技股份有限公司
地　址 高雄市前鎮區擴建路1 16號14樓
服務專線 (07)815-1976・815-1981
傳　真 (07)815-0910

代理發行 智冠科技股份有限公司
地　址 高雄市前鎮區擴建路1 16號13樓
訂貨專線 (07)815-0988轉250 251
(04)2020870 (02)7889188

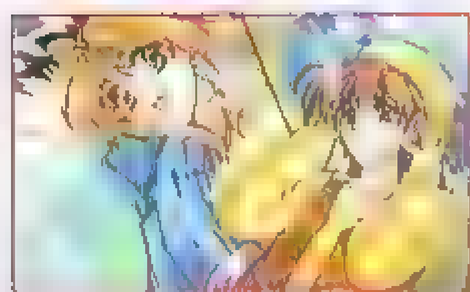
購買辦法：1.請就近軟體世界專櫃經銷點購買。 2.可利用劃撥帳號41081300、劃撥帳戶.亞資科技股份有限公司收。

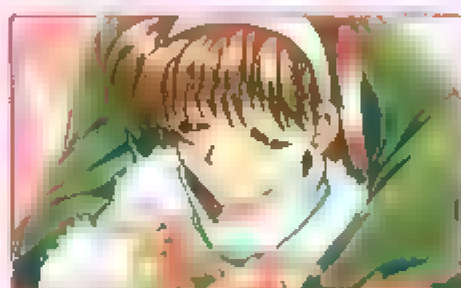
新春特別鉅獻，
98『[illegible]』中文版



18 快樂年

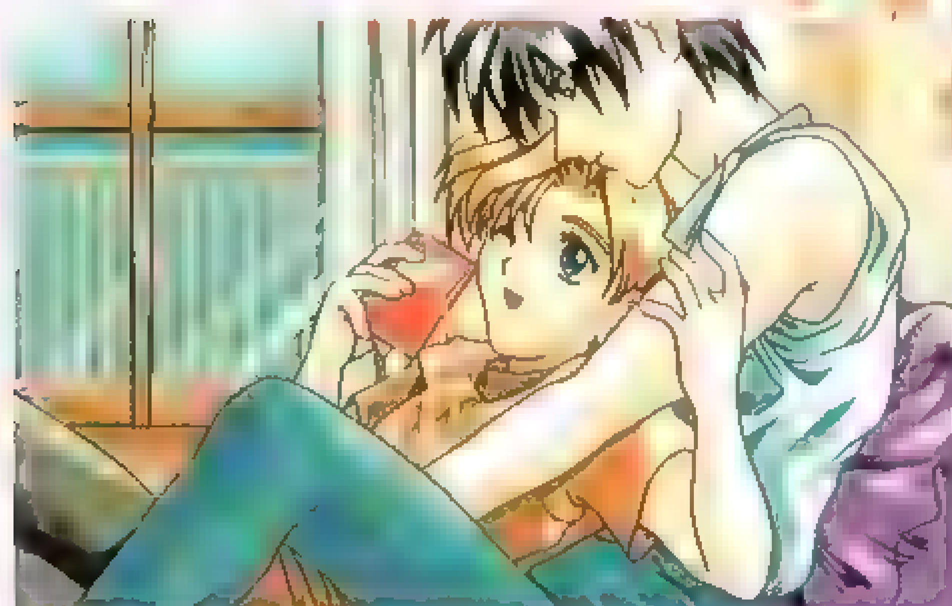
LOGIN雜誌，人氣排行榜直逼同級生 II
96年風靡日本遊戲界
97年即將席捲全台灣

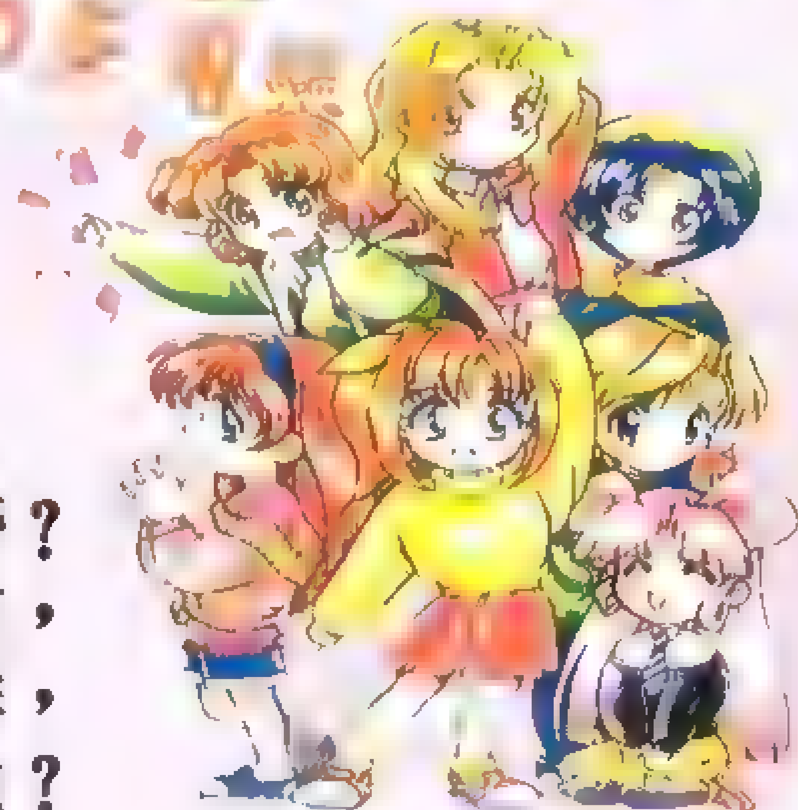




凡第一批購買卒業旅行
遊戲軟體一套者，
均可獲贈精美CD時鐘一個，
數量有限，行動要快哦！

實物拍攝





在寒冷的季節裡，你在做什麼？
不妨一同邀約心儀的女孩，
來趟〝卒業旅行〞吧！意外的劇情安排，
究竟衆位美女芳心中歸何處？

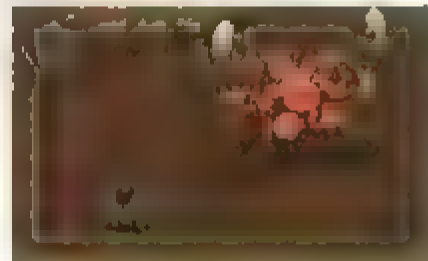
GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL. (02)231 6454
FAX: (02)231-6424

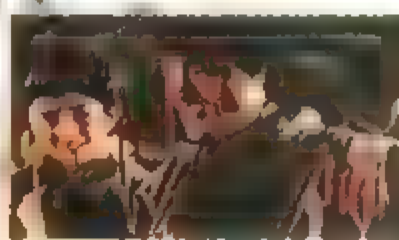
歡樂盒繼絕代雙驕之後
另一部嘔心瀝血之作——

玩家為尊、遊戲為榮

不會武功，
刁鑽精靈的韋小寶，
如何成為大清皇朝的
鹿鼎公，
同時又成為天地會
清木堂堂主呢？

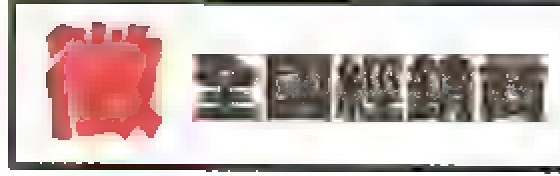


十八萬禁軍總教頭
周淮安的英雄柔情
無名女俠莫問我名
邱莫言的俐落身法
龍門客棧老板娘
金鑲玉的風騷神韻
憨直忠[illegible][illegible]子屠夫
刀不[illegible]的絕世刀法



金庸原著，
耗資億萬的電影
搬上電腦螢幕
全新型態的角色扮演遊戲，
隨著數位天王巨星，
一起暢遊這個壯麗的
武俠世界！

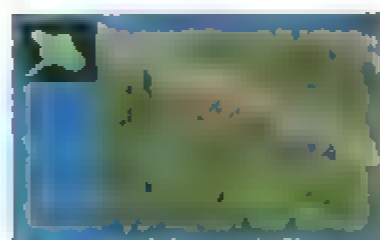
歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424



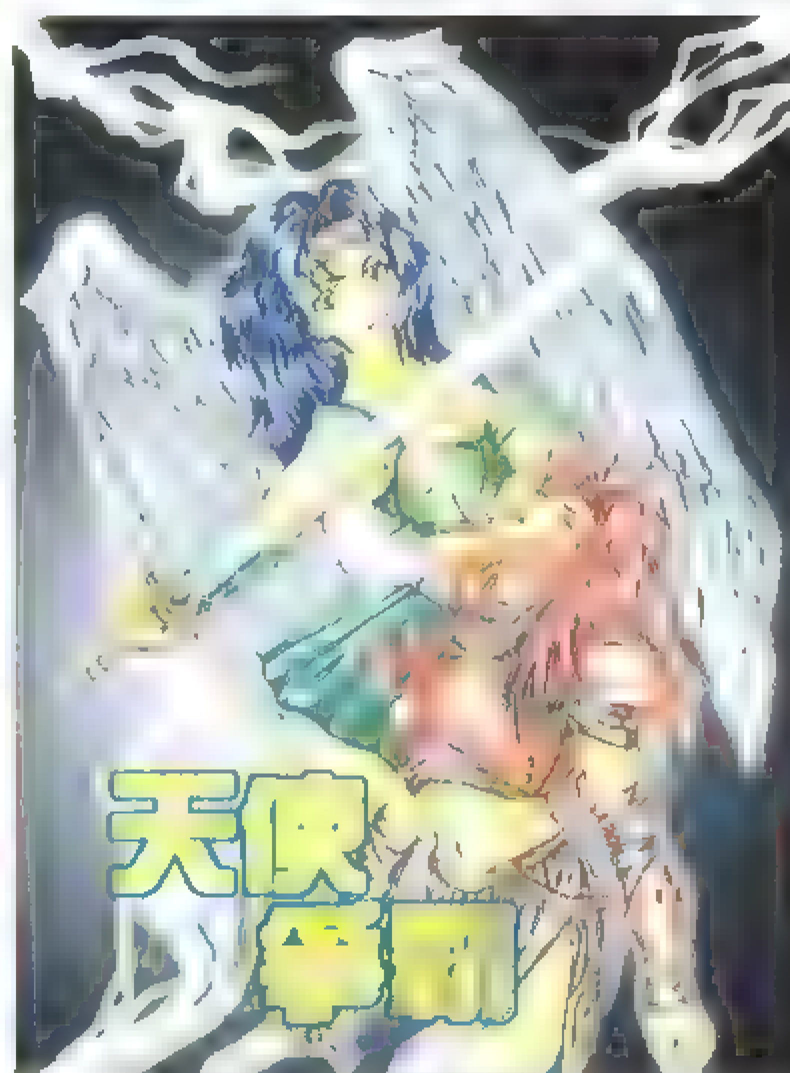
歡樂97、粉墨登場

風起雲湧的戰亂時代
羣雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概
氣俠風雷的萬丈光芒
盡在三國列傳

春秋時代、周王朝勢微；
五霸環伺中原、十國割據黄土；
天下大亂、兵烽不絕於地。
然而這樣的亂世，卻誕生了
中國第一位軍事奇才——孫武。



光明與黑暗之爭！
何謂光明？何謂黑暗？
歡樂盒即將戰略鉅獻！
您將帶領一羣如花似玉而又
身懷絕技的美女一起來探討
這個問題！



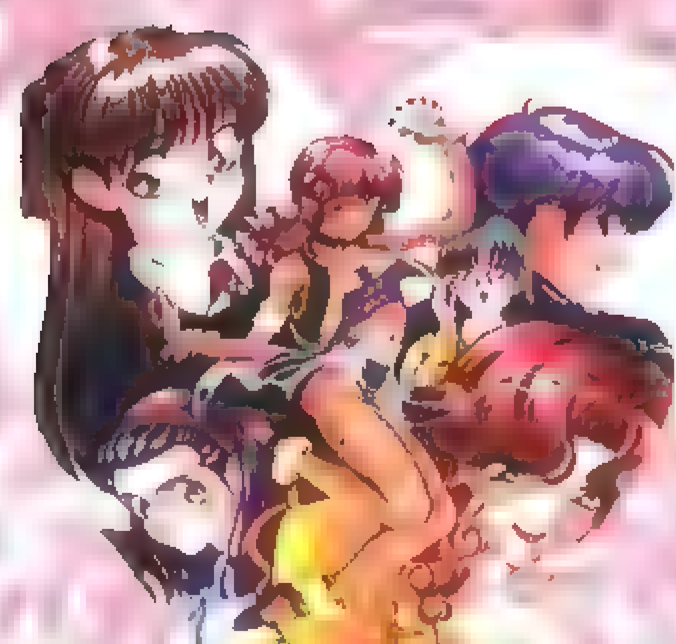
媚冠六宮、傾寵三千、
君臨一世、評價兩極；
一個傳說中具有伏曦之相的四歲女孩
歡樂盒華麗歷史大劇系列
——武則天　風之篇

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231 6454
FAX:(02)231-6424

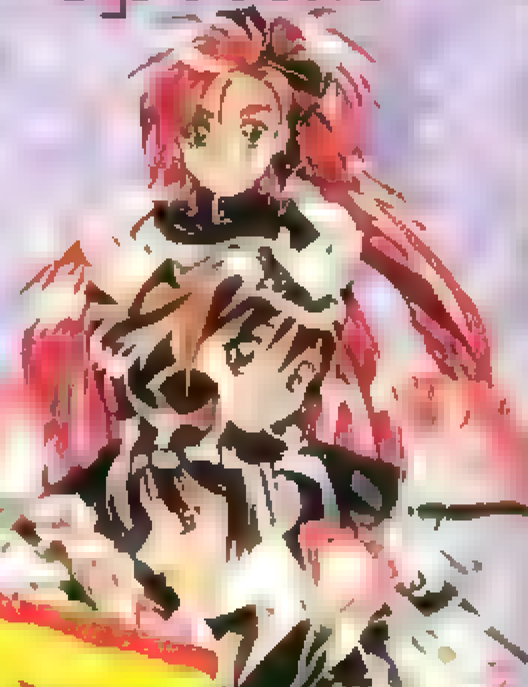
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231 6424

歡樂盒
GAME BOX

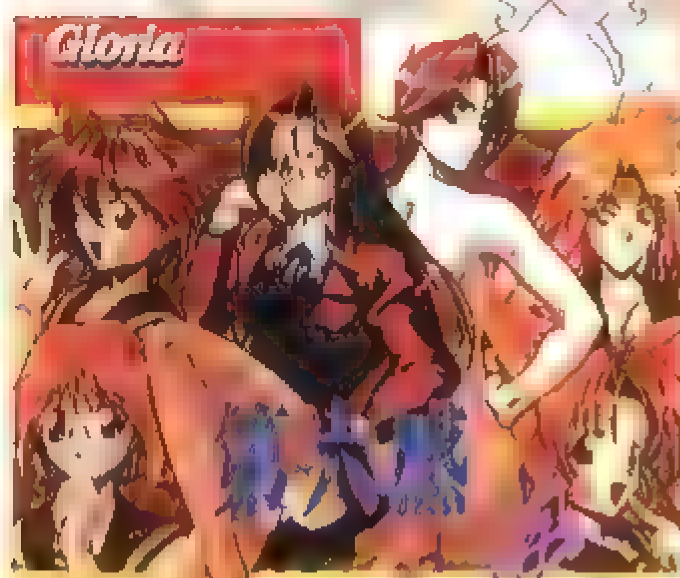
一聲爆竹除舊歲



神秘的藍色石榴石，
到底有什麼樣的秘密？
全心類型益智遊戲，
讓您去揭開它的奧秘。



由日本NEC阿貝紐公司製作
HEADROOM
發行的美少女養成作品「誕生」，
應廣大愛好者的不斷要求，
歡樂和公司將推出「誕生
系列」的最新版本
「誕生Special」。



小時候死亡的弟弟
和姊姊共用一個身體
藉著冥界的力量，
去解決所面臨的危機吧！

魔導學園的聖女傳說．．
「奴隸狩獵禁止條約」
什麼樣的陰謀呢？

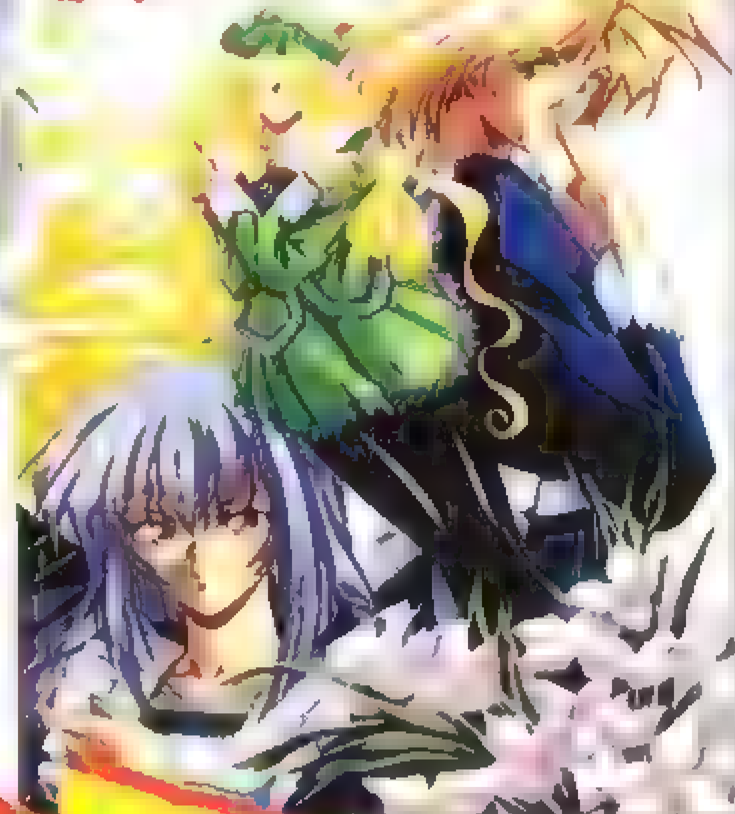
平靜的世界裡
出現了六位魔女
擾亂了世界和
英勇的戰士
出發吧！

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
1/F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN .O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

徵 全國經銷商

歡樂鉅獻渡 9 7

財大氣粗的企業女主人，
為何要收養主角？
五位絕代風華的
千金小姐．．．．
豪門巨宅之中究竟有著
什麼樣驚人的醜聞內幕呢？



大富豪家庭當家庭教師的您
面對著五個完全不同類型
的妙齡少女，
您能克制住自己嗎？
您經的起絕世美女的誘惑嗎？
第二代〝禁斷之血族〞
再度挑戰禁忌的話題
感官的極度刺激！

擁有強大力量的盔甲
與光之劍，只有身為
光之繼承者的人
才能得之，但要成為
光之繼承者，必須在
光之塔內接受考驗，
而光之塔內充滿了驚險、
恐怖的危機等著
玩家突破，加油！

因魔法師們在施法
時發生大爆炸
而產生時空迷宮，
達爾狄克單身前往
迷宮調查，
到底這迷宮的最深處
隱藏著什麼天大
的秘密呢？

GAME BOX CO.,LTD
1/F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

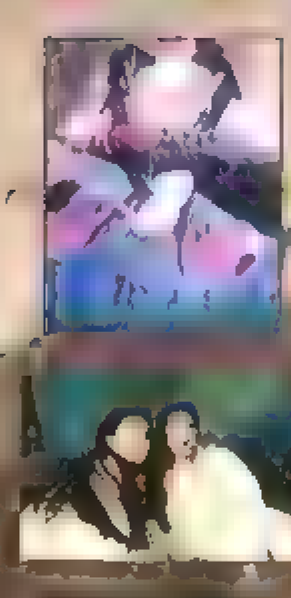
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號1/7樓
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

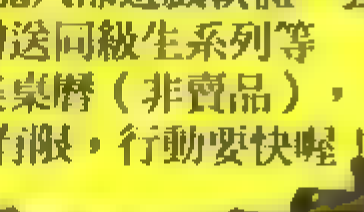
金庸原著……搬上電腦螢幕，

全新型態的角色扮演遊戲，隨著數位……

一起暢遊這壯麗的……

天龍八部





凡購天龍八部遊戲軟體一套
贈送同級生系列等
精美桌曆（非賣品），
數量有限，行動要快喔！

歡樂盒 GAME BOX

歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL: (02)231-6454
FAX: (02)231-6424
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL:(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

徵
遊戲程式設計師
業務、美術設計工作室
遊戲企畫、全國經銷商

三國志演義

戦場マップではリアルタイムで当時の戦争が繰り広げられる

いざ尋常に勝負！一騎打ちだ！

馬の嘶き！砂塵が舞う！このゲームは今臨場感溢れる画面から始まる…

最正統、最考究、最詳實
的三國 **即時策略** 鉅作
集戰術、戰略於一身
的極品經典。

GAME BOX CO.,LTD
17F,NO.345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231-6454
FAX (02)231 6424

歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345 1號17樓
TEL.(02)231-6454
FAX:(02)231-6424

歡樂盒 GAME BOX

亞洲電腦

威力強大

1. 抽取式硬碟盒贈品禮盒(內含護目鏡、七孔插座、磁片整理盒、滑鼠、防塵套、3.5"清潔磁片、1.44MB磁片五片)。
2. 主機內附亞洲套裝軟體試用版上片(內含個人寶典Ⅰ、家庭寶典、校園寶典、學生寶典)、個人寶典Ⅱ實用版(非試用版本)、VB66防毒軟體。

超速・親密・策略贏家

「亞洲3巨頭」展現：

☆超速快感(年輕、奔騰、處理速度盡在瞬間快感)
☆親密快感(記錄心情，打開話匣子，靜在不言中)
☆策略贏家(人生有夢、築夢踏實，動在網路起點)

標準配備：全機種附設聯動式防塵蓋。

本公司產品通過ISO 9002國際標準認證
•購買亞洲電腦請認明 [illegible] 正廠零件標籤　品質有保障！
•本產品包裝內均附有保證卡　讓您買得安心，用的放心
爲提供USER最詳實快速的售後服務
本公司備有專業專線
•24小時BBS電子佈告欄 亞資BBS站(07-8150911)
•與本公司INTERNET網址
(url http://www.asure.com.tw)聯繫
歡迎同好們不吝指教　多多利用！

亞資科技股份有限公司

台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-15號14樓
TLE.(07)8150788　FAX.(07)8150907
台北分公司　TEL.(02)9615890 FAX　9616295
台中分公司　TEL:(04)3111743　FAX.3112934
台南分公司　TEL:(06)2294939 FAX:2294861
北京辦事處　TEL:86-10-62983156 FAX:62982320
日本分公司　TEL:002-813-5958-7031　FAX:7032

軟體世界

SOFT WORLD MA INE MONTHLY

94期 新春超值號

歌舞伎電玩町

97年最受矚目之策略模擬遊戲-A列車5及

最新RSLG力作水滸傳 天導一〇八星

JR快報

JR新幹線

85年北區資訊月報導

金瓶梅之

全省電腦經銷商・書局均售 台灣NT＄199 香港HK＄65 馬來西亞RM＄25

演出人員

發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
主　　編／鍾文慶
企劃編輯／李永治
文字編輯／葛文怡、范家珍
技術編輯／歐宗廷
程式總監／石志清
編輯助理／李靜芳
美術主編／郭美玲
美術編輯／葉秀娟、呂淑瑛
打字排版／伍美蓉

廣告企劃／曾玉琴、陳禮英
廣告專線：（ 07 ）815-1063

特約編輯／許德全、莊振宇
特約作家／
徐國振、朱學恒、廖奇建、劉昭毅、
駱婷婷、何　布、羅元聰、黃俊銘、
葉明璋、黃振倫、林建中、盧紀君、
王詠文、劉建台、陳志明、葉宗明、
俞伯翰、黃啟禎、林旭中、賴福鑫、
劉稼禹、謝冠彰、卜起經、劉肆良、
徐維成、鍾凱文、張世松、陳俊弘、
賀瀾翔、楊元譽、朱原弘、白季川、
紀榮綱、彭日貴、蕭肇　、余家愷

發行所／軟體世界雜誌社
電　話：(07)8150988 轉 223 、224
傳　真：(07)815-1064
地　址：高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
E-mail ： swm@ksts.seed.net.tw
URL ： http://www.soft-world.com
投稿信箱／高雄郵政 18-69 號信箱
劃撥帳戶／謝明奇
劃撥帳號／ 40423740
訂戶服務專線／（ 07 ） 815 0988 轉 263

封面提供／智冠科技股份有限公司
版面設計／林俊宏

法律顧問／遠東法律事務所陳錦隆律師
照相打字／點線面電腦照相排版公司
製版印刷／秋雨印刷股份有限公司
台南市中華西路一段 77 號

南區業務／高雄市前鎮區擴建路 1-16 號 13F
TEL ：（ 07 ）815-0988 轉 250 、251
FAX ：（ 07 ）815-1015
北區業務／台北市南港路二段 99-10 號 1F
TEL ：（ 02 ）788-9188
FAX ：（ 02 ）788-9295
中區業務／台中市忠明路 464 巷 5 號 1 樓
TEL ：（ 04 ）2020870
FAX ：（ 04 ）2060610
香港業務／香港九龍深水埗海壇街 163 號
銀海大廈 1F B.C 室
TEL ： 002-852-27292781
FAX ： 002-852-27280999
星馬業務／ 8A, Jalan Rengas, Southern Park, 41200 Klang, Selangor Darul Ehsan, West Malaysia.
TEL ： 60-3-333-0730
FAX ： 60-3-333-0731
澳門總代理／電腦時代（澳門）公司
Computing age(Macau)co.,
澳門幸運閣商場地下 AE 舖
Tel/FAX ： 528494
24hrs BBS ： 528476
美加業務／ 9080 Telstar Ave,Ste. 302
EL Monte CA 91731 U.S.A
TEL:(818)2882177
FAX:(818)2889077
E-mail:willy@loop.com

各位好！一年轉眼間就過去了；為了迎接新的一年，編輯部在召開了無數次的會議之後，決定製作『新春特別號』，也就是在原有的軟體世界雜誌之外，另外再附贈一本日本遊戲專刊，以回饋各位長久支持本刊的讀者。這重責大任由誰承擔呢？在眾人關愛的眼神下，列車長只好『義不容辭』地接下整個特大號列車的發車任務。

在十二月及一月之間原本就有不少假期了，而同事間也有些因有喜事而請假；在這時間及人手皆不足的情形之下，還要在原有的雜誌之外，再加上這本份量達 80 頁的特刊，可說是對我們編輯部的一大挑戰。為了這繁重的工作量，我們不僅延長工作時間，而且連星期假日也都自願來加班，像列車長原來還有數天特別休假，結果在假日當天一樣照常上班，而被戲稱『瘋子』。不過為了讓雜誌能早日出刊，我們還是全力以赴，為了就是在過年之前，能不負各位讀者的期望，來將我們的成果呈現在讀者眼前。

這次能夠出刊，除了要感謝編輯部的同仁們能犧牲自己的權益，共體時艱來渡過難關之外，也要感謝各特約作家能夠發揮超乎平常的水準，將稿件在短短的幾天期限內如期交稿；而公司其他各部門的鼎力協助、印製廠商的全力配合以及各廣告廠商的大力支持，更是使雜誌能夠順利產生的原動力。自然最重要的，還是各位讀者的愛護，才讓我們有這股信心去完成這個『不可能的任務』。至於本特刊有什麼精彩的內容呢？以下將為各位讀者做個介紹：

『封面故事』是智冠科技所出品，號稱是『情色電腦系列』的第一彈－『金瓶梅之偷情寶鑑』。這是一款以中國古典異色小說『金瓶梅』為背景的模擬養成遊戲，玩家將扮演英俊瀟灑的西門慶，為了贏得眾美女的芳心而努力的過程，遊戲當中將會出現不少養眼的畫面哦！

為了做成專刊，『 JR 新幹線』特地擴大篇幅，一口氣為各位讀者介紹二十餘款日本遊戲，讓各位喜好日本遊戲的讀者能過過癮。其中 A 列車的最新作『 A5 』將是本刊所獨家取得授權報導的，相當值得一看哦！

歌舞伎電玩町是本刊駐日特派員在收集多方面的資料後，所整理匯集的特別報導；內容除了介紹目前日本遊戲產業界的概況及結構之外，也對日本秋葉原各區等做個大致的介紹，是具有相當內容的特別報導。

『資訊月報導』是本刊採訪編輯特地北上所做的實地採訪，將資訊月台北會展的概況做個深入簡出的報導。

『連環漫畫』是編本刊在最近特地邀請知名畫家，藉著一些知名遊戲的背景，以幽默風趣的手法來表現出令人爆笑的一面。

最後，在這年關將屆的時間，希望各位讀者能夠在快樂的氣氛中，享用我們軟體世界雜誌所全力備辦的新春特別號，並祝各位新春愉快！

L．Y．C

國產遊戲 經典作品

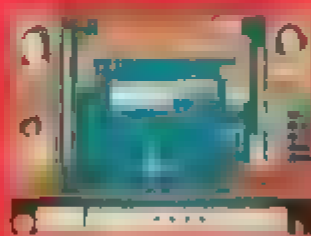
殖民計劃 COLONIAL PROJECT

類別:策略類 版本:光碟/磁片

麻將大師 MAHJONG MASTER

最高水準人工智慧的麻將遊戲

◎完整的牌桌實戰，訓練您的牌技
◎超強的人工智慧，挑戰您的功力
◎真正的標準十六張麻將規則
◎充分享受方城之戰的樂趣



類別:益智類 版本:光碟/磁片

富甲天下 THE MILLIONAIRE OF 3 KINGDOMS

三國霸主　歡樂出擊

榮獲台北市電腦公會年度最佳益智類遊戲獎

◎益智類遊戲，獨樹一格的三國爭霸。
◎可三人同玩，攻城掠地，競爭氣氛十足。
◎據地屯墾，經營謀略，考驗您的智慧。
◎用兵設謀，擴張領土，靈活運用您的武將。

類別:益智類 版本:磁片

世紀末商業革命 THE SUPREME CORPORATION

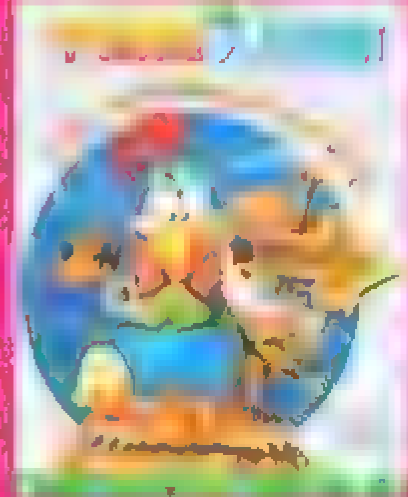
年度最佳商業模擬經營遊戲

商場經營的權力鬥爭，金錢戰場的生死對決

◎規劃遍佈世界的運輸系統，建立龐大的跨國企業。
◎三百種生產設備，架構出完整的商品製造流程。
◎科技研發、增進產能，提高商品價值，壟斷國際市場。
◎金字塔、凱旋門……等世界各地知名建築，盡收眼底。

類別:策略類 版本:光碟/磁片

卡耐雞的人生指南 THE DESIGNER OF LIFE



榮獲電腦玩家雜誌評選為年度最佳國產遊戲

◎包含政治、貿易、演藝……等行業的數百個人生成就里程碑。
◎補習班、電影院等場所及18個不同個性人物交織成生活點滴。
◎自定家庭背景、外貌、領導、親和……等十餘項基本屬性。
◎客戶跳票、拍照穿幫、黑函中傷等各種意想不到的突發事件。

類別:策略類 版本:光碟/磁片

光譜資訊有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP.
台北市濟南路二段12-1號3樓 電話:(02)395-7200

櫻花賀歲迎新春

天堂鳥3套新GAME 向大家拜年

紅色誘惑　類型:HAVG
價格:600　版本:CD
12月中旬上市

朱紅雪　類型:RPG
價格:760　版本:CD
1月中旬上市

創世封魔傳　類型:SLG
價格:600　版本:CD
1月中旬上市

時空轉換，您將幻化為三國英雄，展開這部血淚交織的英雄奮戰史！

故事演繹氣貫山河，戰鬥場面宏偉的中文戰略RPG。

三國英雄傳

特色

640*480 256色高解析度的畫面，以新派的寫實風格將跌宕風流的三國人物以及各戰場的風貌展現的令人得拍案叫絕。

多種古代商店販賣戰場上的各種神兵利器、良駒、藥品和計謀卷軸等。

部隊種類眾多，每種部隊都有不同的特性與優缺點。

各種不同的陣法變化，在不同的地形或不同的攻擊會有不一樣的效果。

分文官和武將的升級系統，陪遊戲中的主人翁一同成長。

軟體世界 SOFTWORLD

080-741009 香港服務專線

軟體世界

SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY

第94期

★新春超值號★

1997 目錄

JR新幹線

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月15日出刊。

金瓶梅之偷情寶鑑

夜夜笙歌遊戲中 風花雪月金瓶梅

在遊戲軟體分級制開始實施之際，這是智冠第一個搶灘限制級〝情色遊戲〞的先鋒，這個遊戲請到了真正的新秀漫畫家爲所有女子造型定裝，觸目可見純中國的服裝色彩及略帶日式風格的眉眼風情，還有精緻旖旎的畫面佈景和含蓄又豪放的對話。金瓶梅這部小說和三國演義、水滸傳、西遊記並稱四大奇書，是比較生活、柔性的一部著作，也是描述男女心理情緒比較多的一本小說，大多數的人說起這部書總是掩嘴偷笑，好像看過這本書的人做了什麼壞事，偷嚐了〝禁書〞。其實這部書和四大奇書中的其他著作比起來，行文更直接而且實際，這本書寫實的描出一個毀敗墮落的社會和悖倫忘義的家庭，赤裸裸的陳述一個罪惡、黑暗的世態人情，並將男女之間的平等、不平等做了個很痛快淋漓的了斷，本書作者：笑笑生，因與當朝奸相有仇，寫了這部道盡〝人間如地獄、不如醉死溫柔鄉〞的作品，以影射當時社會的腐敗並反諷醜惡朝政，他將中國北方市井民間的情景描繪得栩栩如生，並以天道循環、報應不爽的結局解開這一幫飲食男女的心結。

唉！美人醉態真是迷人！

清河縣的大街上正上演著西門大少的傳奇…

這世上不是男人就是女人，在進入遊戲話題之前讓我們來看看金瓶梅中的男男女女。「金瓶梅」中的男人似乎多得天獨厚，好命極了，有錢有閒還有眾多美人環繞，寵妾滅妻、忘恩負義也是理所當然，就算最後難逃一死，也是兩腿一伸，了無牽掛。而女人就歹命了，被賣被欺侮不要緊，紅顏尚未老，郎君就恩情先斷也無謂，還多不得好死。讓我們在嗟嘆這男女不平等的老話之餘，好好的來看看這個遊戲的主角：西門慶，這位在性革命的浪頭上從容熟練的弄潮兒，將爲他所心儀的十位女子完成什麼轟轟烈烈的情聖計劃。

模擬養成俏公子 清秀佳人醉傾心

我們將遊戲歸爲模擬養成類，主要希望玩者將西門慶訓練養成一個情場老手，並模擬設計各種談情說愛的情況，讓主角運用及發揚光大。進入遊戲時玩者先要記錄主角的生辰八字，可以鍵入自己的生日準備享享艷福。在西門慶二十六歲到三十三歲八年短短的生涯中，他必須使盡各種手段、參與各

種社交活動，贏得十位佳麗的芳心，將其全部娶回家增產報國，並在主角身亡之際，很驕傲的有十美在旁哭靈。想想如果西門慶就是你自己，你會怎麼做？怎樣才能夠讓來自不同出身，有著不同性格、喜好的女子傾心於你？如何擺平家中衆多醋意濃厚的妻妾，讓她們乖乖的、和平的相處，還賺錢貼補家用？在忙於追馬子的生活中，又如何兼顧自己的外貌內涵，還得注意錢財收支的平衡？

遊戲中不同的場景

相公～

首先，西門慶本身要注意「潘驢鄧小閒」五大偷情要素，這是金瓶梅中要成爲花花公子的五大法門，意思是要有賽潘安的容貌、驢子般的性能力、如鄧通的財力、年輕少小的靦腆和活力及談戀愛的閒暇時間，不知道這是不是女子心中選擇郎君的標準，但卻是遊戲中極重要的屬性值。在這五大項之下又細分爲以下數項：〝潘〞之下的氣質、禮儀、魅力、個人衛生；〝驢〞之下的健康狀況、體力、持久力、爆發力；〝鄧〞之下的妻妾壽命、品德、信用度、金錢；〝小〞之下的人際關係、妻妾物質滿意度、壽命、浪漫度；〝閒〞之下的口才、快樂度、妻妾精神滿意度。

調戲偷情閒暇時
莫忘潘驢鄧小閒

每一項都隨著玩者爲西門慶安排的室內外活動而有所增減，而且有些項目是互相牽制彼消此長的，例如教書會增加氣質，卻會使健康情況下降，而常上青樓賭場會導致睡眠不足，相對的魅力也會稍有影響。隨著社會上的一些必要交際和主角的人生起伏，玩者將可視情況安排主角參加酒宴、行善捐獻等正式活動，或者有金錢信用上的借貸調度，還可以玩些偷窺、走後門、收紅包、行賄等小把戲，當然隨著劇情，主角也會遭遇人際關係的困難、求婚失敗、妻妾紅杏出牆、得性病、遭搶劫或兒女夭折等不堪情事。在從事這些活動之際，主角將穿梭於各個花花公子流連的場所及有美女在的地方，如去青樓找媽媽桑聊天；去賭場可以賭單雙、比大小；還可以去工地打工；去武館練武；去澡堂洗個澡；去讀書、踏青或到寺廟抽籤、到官府行賄。您可以讓主角在玩遍青樓；也可以用快打的方式指揮主角在武館與人打鬥，以前踢、突刺或用飛扇、銀針痛扁那些歹徒惡人，藉以修行自身的武力。在這些過程中，西門慶的那些豬朋狗友，如花子虛、謝希大和應伯爵，也會幫忙出出餿主意，玩者可以爲西門慶判斷是否聽從。

上面說過西門慶有十五種由潘驢鄧小閒延伸出來的屬性值，而且隨著活動的熱絡冷落而有增減，遊戲中的女子在婚前也有不同的屬性值，如虛榮度、愛慕度、好色度、精神度、道德度、智慧、傾心值、吃味值、下嫁值和潑醋值，這些屬性變動不大，決定下嫁與否主要在於西門大少的努力。而結婚之後，這些屬性值即有所改變，玩者在一面訓練西門公子之際，還可以〝再教育〞這些進了西門家的妾侍們。

如此可愛的姑娘竟是～

嬌媚撩人潘金蓮

西門慶的結髮妻也夠美的了

花樣女子俏又嬌
且看少爺如何疼

十位女主角，每個人都有不同的事件纏身，而且因主角對其之熱衷程度，有四種迥異的結局，所以因爲您的所做所爲，有四十種結局等著您。像潘金蓮部份，您必須完成王婆交付的任務、擊敗很強的打虎英雄武松及狠心教唆潘毒殺武大郎；李瓶兒的部份，要爲她的丈夫花子虛賄賂官員；收留賣身葬母的春梅，用計收買這個小女孩的心；安慰半夜獨自飲酒的李嬌兒；擊敗其他嫖客以贏得李桂姐的青睞。除了要使出所有男人的魅力去討好那些女子

，投其所好，用糕餅、香露、金釵、胭脂、樂器、定情玉鐲項鍊、繡鞋、瑤扇、鮮花或戒指等物品去大悅芳心，以達到傾心值甚至下嫁值，還要擊敗擋路的情敵，以武力使對方知難而退或乾脆鼓動那些女子謀殺親夫。

除了女人，沒有大把的花錢，好像顯不出這個遊戲的糜爛和紙醉金迷！所有的養成活動都要花錢，所以玩者除了現有的家產，還要支付龐大的冶遊費用，流水般的金子花出去，當然要想辦法再賺回來。妻妾們是花錢的源頭，也是賺錢的幫手，西門家祖上的中藥店有著固定的買賣藥材收入，而妻妾們，更因著經營能力、熟練度、精巧度、勤勞度、忠誠度、健康、受孕成功率、物質與精神滿意程度等屬性值，會為西門家開創另一個蓬勃新局面：她們會做女紅、養魚、養雞、做衣帽來出售、種茶、織布，還會作畫經商，在每月結算時，會依該名妻妾之個人參數值決定利潤多寡，每個人都對不同項目有不同的熟練度和精巧度，還有不一樣的生產速度和價格，如果覺得某名妻妾太懶或實在太笨，還可以為其安排「學習課程」，以提高其生產力，玩者別忘記娶回家的老婆，要不時照顧寵幸她們一下，會有意想不到的效果的，注意別讓她們為了家事疲勞度過高，還要留著精力懷孩子，傳宗接代才是最重要的大事哦！

仙丹補藥妙無窮 妥善運用能力增

由於西門家是以開中藥店為營生，遊戲中可見到許多藥材，如人蔘、黃耆或紫石英、四物丸、十全大補丸等男女補身良劑，還有出售很好用、專供毒殺別人丈夫的砒霜。為了快速增加西門慶的某些屬性值，還有四大天王藥膏、禮貌口香糖、氣質摺扇、祖傳類固醇、八面玲瓏鏡、愛的羅曼史、人蔘己湯八寶粥、三寸不爛牛舌餅、九九神功丹、狀元糕、火山神灰、大還丹等，這些物品可以提升口才、持久力、快樂、浪漫或氣質、學養，大多可以維持一週的神氣，在使用物品後這一週，就得快在很難追的女生身上多加把勁，比較容易成功。

遊戲的場景分有西門宅內及其他場所，其他場所要在西門慶出門後，通過街道再進入，當西門慶要出門遊玩時記得要在賬房領取零用金。在家中或其他每個場景都有人物可以交談，某些是不相關隨時都在的人物，例如可以向老鴇打聽〝新貨色〞、向龜公打聽小道消息、和經驗老到之妓女交換心得、吩咐藥房待命的小侍童辦藥材、向唯唯諾諾的戲班班主詢問現在最流行的戲子等，當然還有一些關鍵人物可以幫助解決追女生的難題。總之主角可以遊蕩的地方，必須接觸的人太多了，只看如何運用他們的關係助自己完成娶妻大業囉！

錯綜複雜男女情 人生百態請君瞧

在事件發生時，遊戲會出現相對應的畫面來描述當時的情境，很恭喜玩者可以見到寬衣解帶的H畫面及一些在古代很殘忍而現代看來已經沒什麼的酷刑畫面，但可以放心的是，本遊戲雖然標榜色情分級是限制級的，但在暴力分級卻是很安全的輔導級，在大多數畫面，都還是以〝美〞為前題，玩者可以見到 Super VGA 解析的背景，還有眼睛大大、衣服美美的人物，每個人都會隨著劇情或談話的情緒，有不同的臉部和肢體動作。在進行遊戲中的活動時，時間會跟著跑，遊戲是以古時候〝子丑寅卯辰巳午未…〞之計時方法，時間、日期都會影響事件發生及結果，大多數的事件也會有時間的限制，所以花花公子們小心別玩過了頭，正事沒辦，會錯過很多好康的哦！

橫捲軸動作遊戲新震憾

水滸傳

梁山英雄

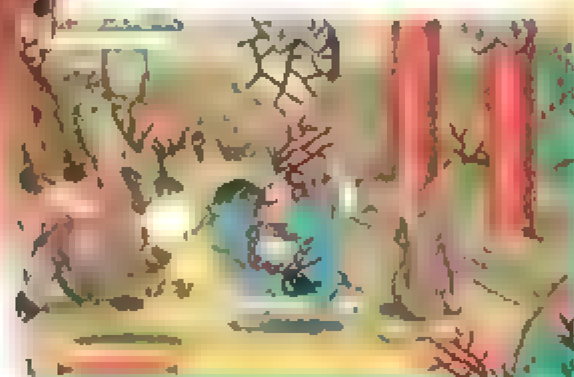
水滸傳

大相國寺
結機緣

水墨畫風 創遊戲界新標準

爲救愛妻，林沖衆人怒鬪陸侯府！

面對一再陷害自己的陸謙，林沖該如何？

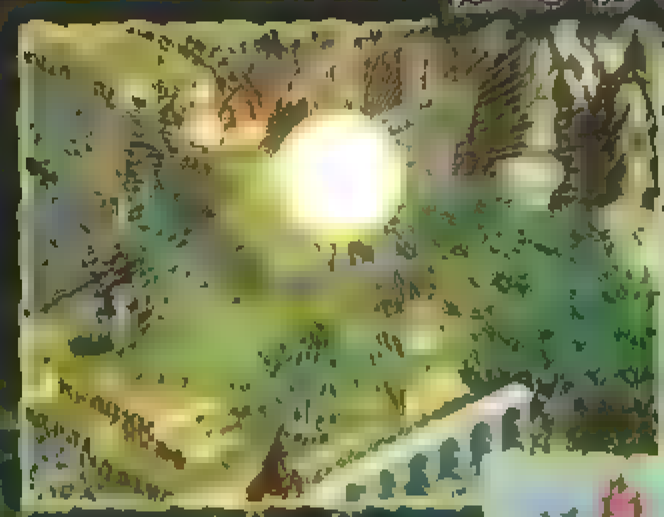


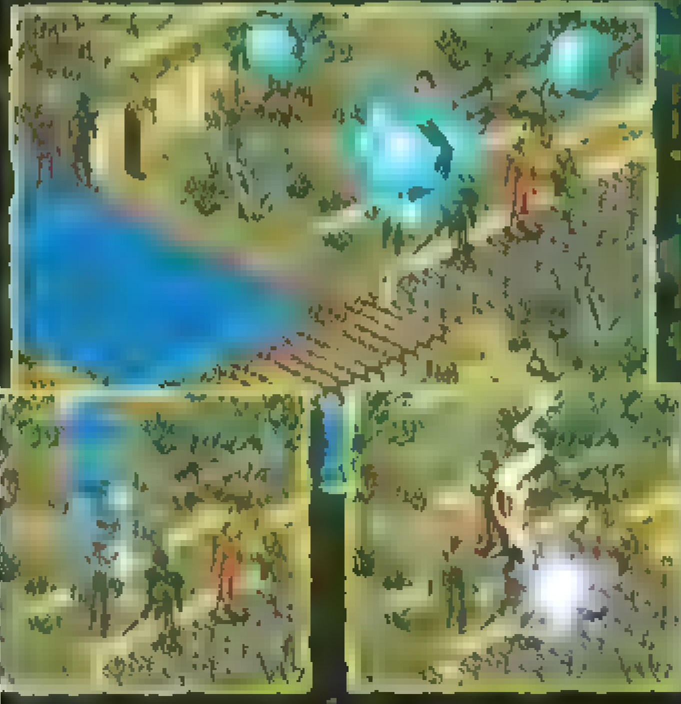
一柄禪杖打翻衆惡的魯智深

熊貓軟體股份有限公司 台北縣中和市宜安路77號2樓 TEL:886-2-9485120 FAX.886 2 9484820 BBS 886 2 9446123

超時空英雄傳說

復仇魔神





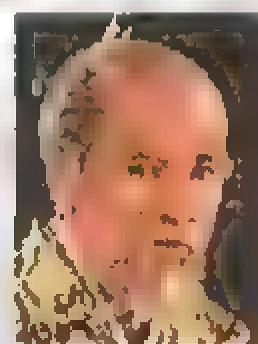
●作者：RXZ

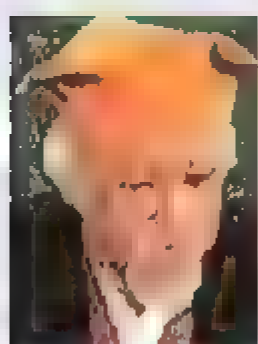
高爾夫大會

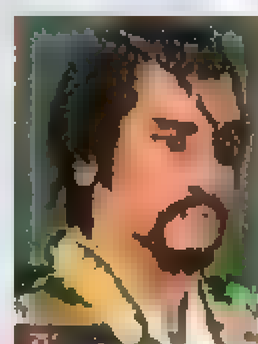
●SPG
●WIN 95
●KOEI
●￥9800

你想不想和歷史人物一起打高爾夫球呢？日本光榮公司在推出了次世代主機上的麻雀大會II之後，再度以歷史人物爲號召，邀請玩家一起加入改變、創造歷史的行列，不管你扮演的是豐臣秀吉還是武田信玄，都一樣可以得到觀衆的掌聲，只要玩家代表所屬的歷史高爾夫會打出好球的話，NICE SHOOT是不分古今和國界的，遊戲中玩家將可與織田信長、關羽等24位歷史名人進行練習以及巡迴賽，目標當然是讓他們知道後生可畏，拿到冠軍獎杯囉!

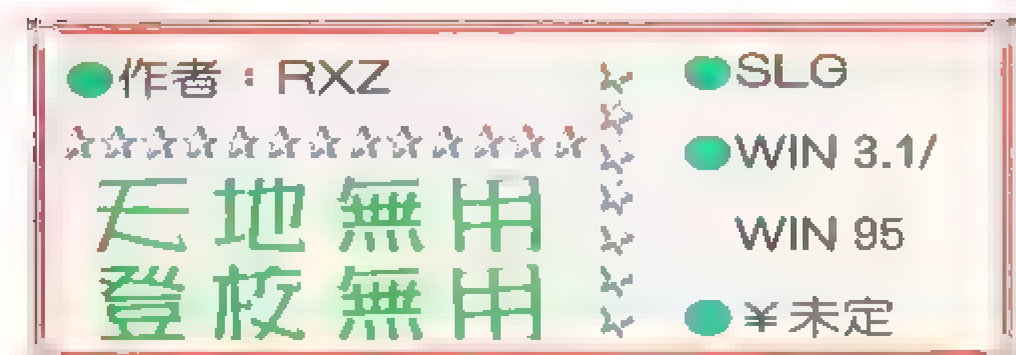
高爾夫大會完全由POLYGON 256色的多邊形構圖，並利用特殊的擊球方式重現真實的高爾夫比賽，完全收錄實景的比賽場地，更可以讓玩家親身體驗高球場的美麗景觀和悠閒的氣息。遊戲中的人物個性豐富，當然少不了生動有趣的對話和表情，同時能力更會隨著比賽經驗的增加而成長，讓你有士別三日刮目相看的感覺，這將是一個開創高爾夫球3D新里程碑的遊戲，喜歡美女和獎金嗎? 不妨來這兒試試你的身手如何！



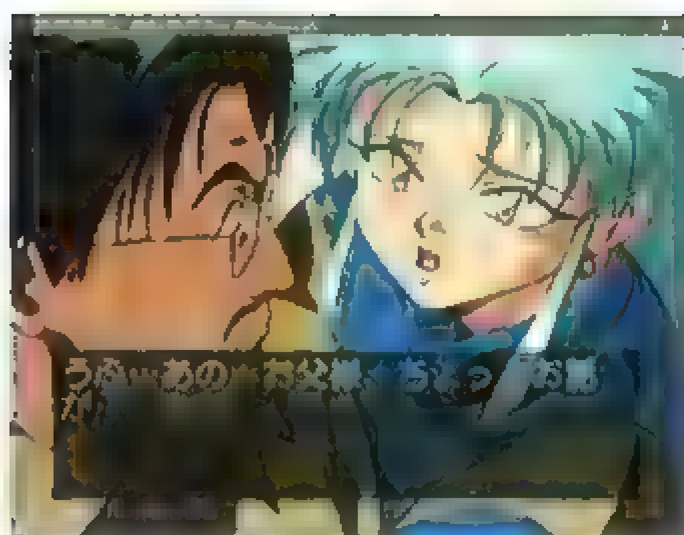




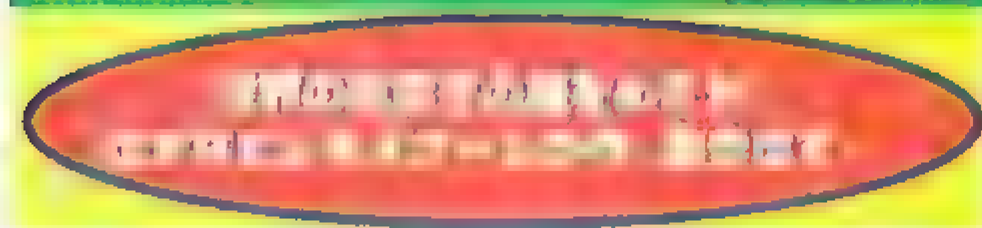
嚴格說來這應該不算是一套遊戲，而是透過戲劇的方式，帶領玩家一起暢遊日本的歷史。初次和大家見面的兩個版本，是在日本家喻戶曉的『革命兒－織田信長』和『天下人－秀吉と家康』。在此勉強把它歸類爲CAI軟體吧！在遊戲日本史中收錄了相當豐富的資料，對每一個登場人物、發生的事件以及故事背景都有相當詳細的圖形解說，玩家藉著收集故事中的資訊，來決定所要做的事；配合著戲劇的進行讓玩家瞭解歷史，透過這個方式可以體驗一下身爲戰國梟雄織田信長、豐臣秀吉及德川家康的生活。



在OVA和TV上人氣鼎盛的天地無用，再次於GAME中以AVG方式和大家見面了。在登校



無用中收錄了廣受好評長達45分鐘的電影動畫，遊戲中的主角天地上學了，原作中受到喜愛的角色一變身爲惡名魅暗戀天地很久的砂沙美、可愛的小貓咪魎呼、阿重霞，以及以自然科學老師身份出現遊戲中的鷲羽，都有賣力的演出。遊戲的背景是敘述宇宙海賊爲了賞金而來到地球，準備捕捉魎呼回去領賞，正巧天地開始上學了，所以故事就以學校爲舞台展開了，在學校中扮演天地，重新穿上制服上學，學校中的科目可以做不同的選擇，上不同的課就會有不同的事件發生，玩家可以重新回味多采多姿的學校生活，同時好好地觀賞遊戲精緻的動畫，幫助天地保護魎呼哦！

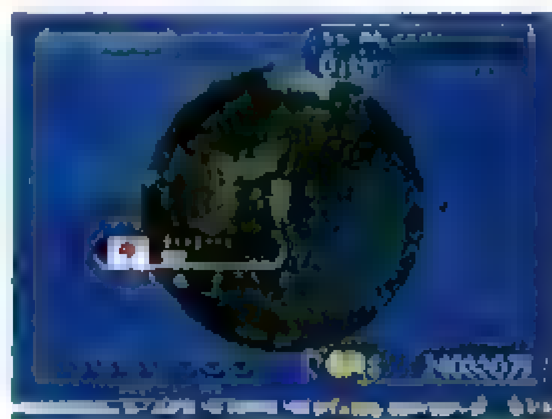


●作者：RXZ

航空產業'96

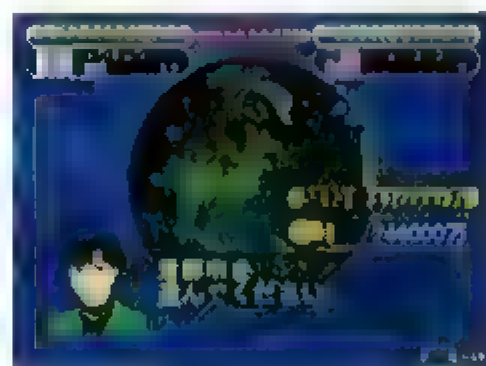
●SLG
●WIN 95
●KOEI
●￥9800

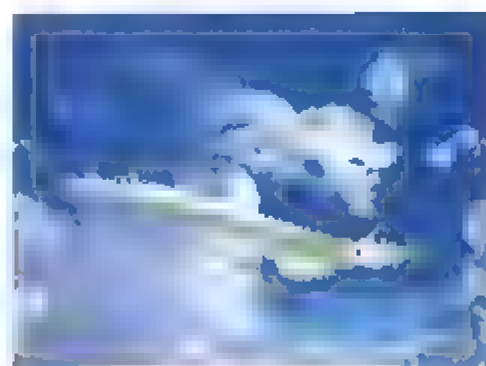
這是一個以世界航空王寶座爲目標的SLG。在遊戲中玩家身爲一家航空公司的社長，你所擔負的任務，就是想辦法將全世界22個大都市的航路串接在一起，讓你所擁有的公司業務能夠蒸蒸日上，同時也能在各個都市投資建設，促進各大都市的繁榮發展；同時也創造更多的商機，使空中旅行更加密集，進而累積更大的財富，人類地球村的夢想就靠你的雙手來實現。除了經營公司之外，玩家還可以藉由到世界各地投資的機會，順道一覽該地的風景名勝，來一趟充實的空中之旅。



航空產業'96（以下簡稱AM'96）是AM系列系列的第三個作品。在AM'96中大膽地採用3D構圖，令人眼睛爲之一亮；世界各國都市真實的風景照片，讓玩家充份感受旅行的氣氛和心情，和各種不同的飛機一起享受羅曼蒂克的旅行，眞是人生一大樂事。航空界中動盪不安的吸收、合併情形，也將在遊戲中眞實地以歷史事件的方式重現，如

◆選擇分公司所在城市

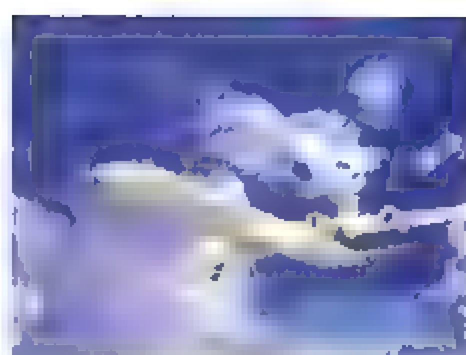


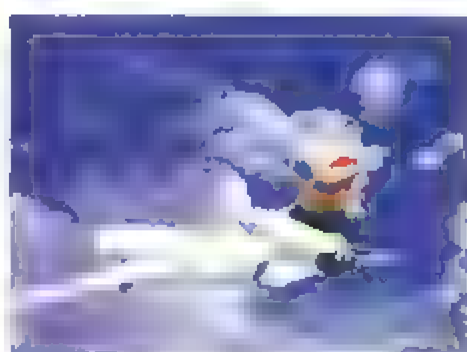


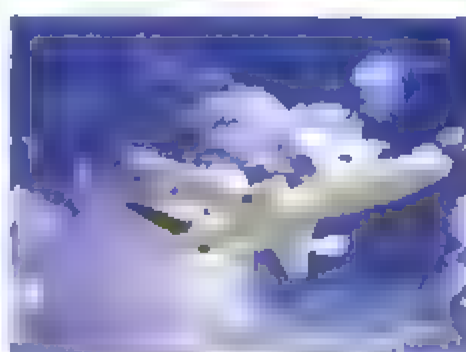
◆優雅大方的協和式客機

果能夠透過股票市場來操作的話，或許更能滿足玩家的胃口也說不定。AM'96提供了兩個不同的時期－噴射運輸黎明期和大量運輸時代的序幕，KOEI公司希望玩家能夠在遊戲中體驗到活生生的公司競爭和全新的感受，這意思大概就是說，玩家所期待的連線功能，只能再期待AM'97了！

遊戲中的[illegible]提供了各式各樣的宣傳



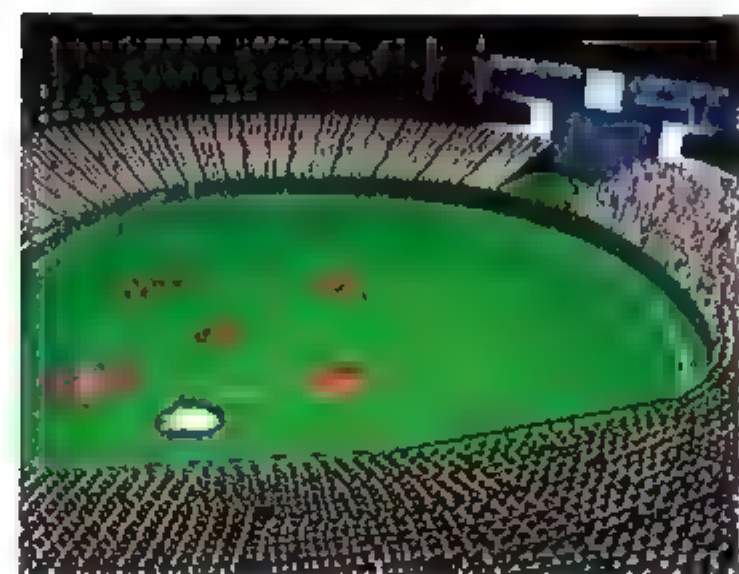




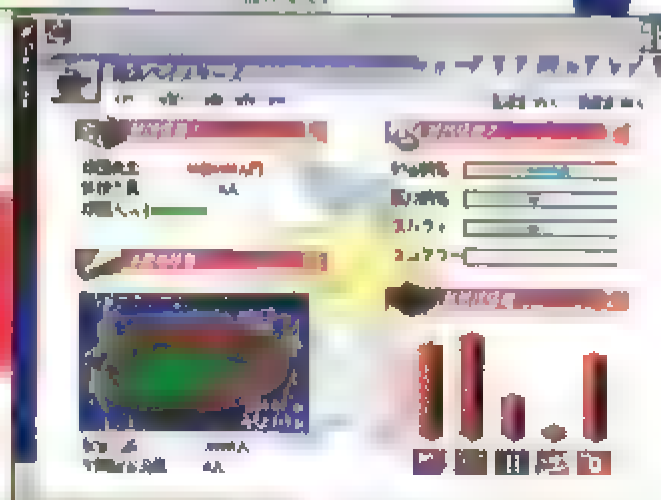
野球道3

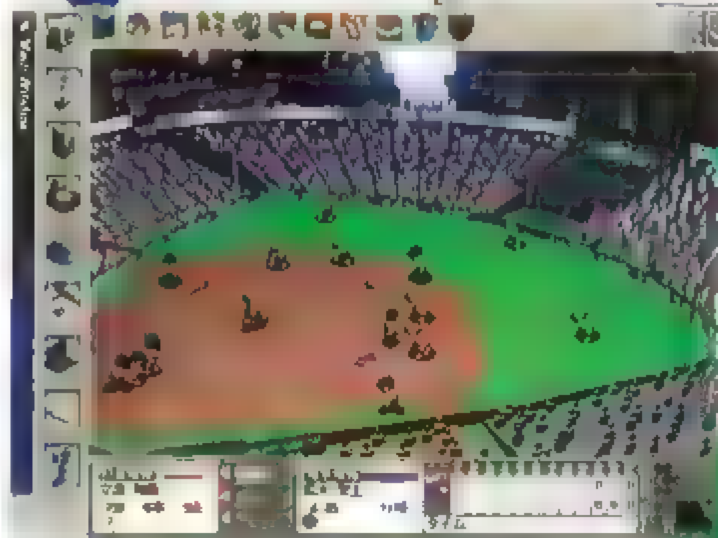
●作者：RXZ
野球道 3
●SPG
●WIN 95
●日本
クリエイト
●￥9800

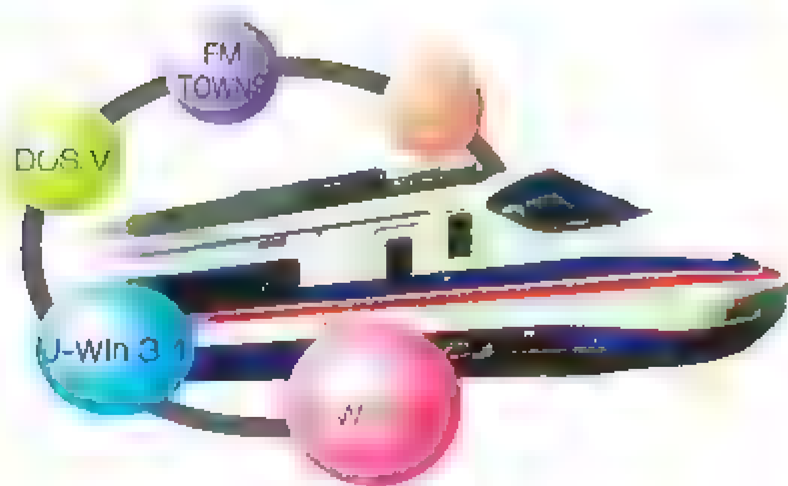
野球道棒球正式邁入第三代了，這款最新力作也加入了WIN 95的陣容。喜歡日本職業野球的玩家，終於可以在電腦上和喜愛的明星球員見面了；野球道3不但有日本職業野球12球團公認的選手實名，所以遊戲中的資料不但真實而且豐富，在WIN 95的火力支援下，遊戲的畫面更是秀色可餐，球場的視野立體感十足，出場選手均是利用先進的POLYGON技術配合不面貼圖的方式繪製，所以不但具有真實感，而且畫面看起來十分漂亮。至於遊戲進行的方式則是一般較具實感的大型電玩模式為主，玩家必須親自上場打擊、投球，讓玩家全程感受棒球比賽的高低起伏，在加油聲中盡情地享受揮棒與投球的快感。



◆體感，[illegible]







- SLG
- ARTDINK
- WIN 95（POWER VR必需）
- ￥7800

A5

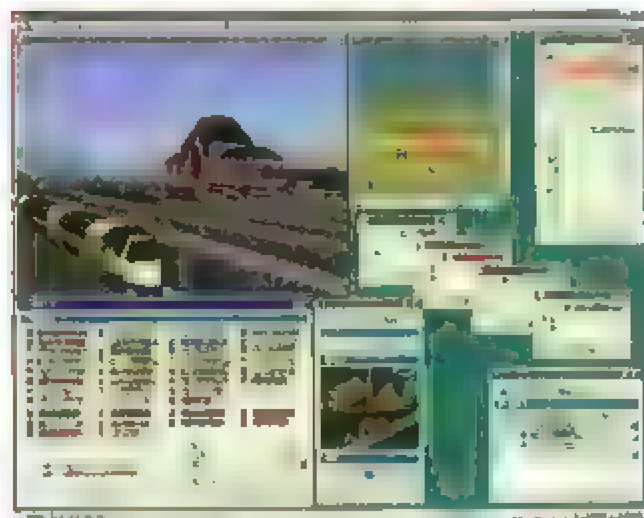
SIMULATION GAME, RAILROAD MANAGEMENT, URBAN DEVELOPMENT

A列車で行こう5

全球玩家的期望大作，『A列車』系列最新作，WINDOWS 95登場！本刊利用特殊管道，得到即將發行的大作－A列車五代，獨家授權全台灣第一手報導，一解全球玩家期盼的心情。

「開拓模擬遊戲的新時代」

數度得到各大軟體大賞的策略遊戲名作－『A列車』之最新作『A5』，將在今年冬天在WINDOWS 95上登場，將完全推翻你對模擬策略性遊戲的觀念，這次你會有全新不同的感受，來建造描繪心目中的理想都市。完全3D POLYGON多邊形構成的都



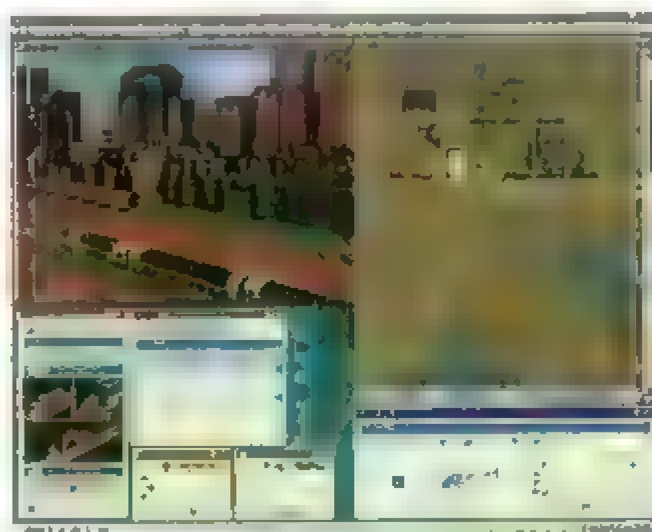
↑規劃鐵路之路線

市景觀，將讓你感受到最美麗的都市，充分融入其中的遊戲樂趣。『A5』更實現3D都市空間的『假想體驗』，這次你將不再有無法親身參與，實際觀看都市運作的缺憾，你將坐在火車內觀看你所建照都市的一切運作。

在三、四年前，『A列車3、4』的推出，不知道風靡了多少電腦遊戲的玩家，一時和當時模擬城市系列並列為模擬策略系列的兩大巨人；在現在已經許久還未看見新一代的模擬城市之時，ARTDINK再接再厲，突破極限，推出了『A列車』最新作品－『A5』，開拓模擬遊戲的新時代。

『完全3D POLYGON的新體驗』

不論是以往的『A列車系列』或是『模擬城市系列』，你所架構的城市都是2D45度之斜角畫面，並非真實3D畫面；而『A5』的推出，打破了這個長久以來的遊戲規則。『A5』運用了WINDOWS 95的優點，可以同時開啟多個視窗以顯示各項資料，讓你一目了然；另外還有一項最大的突破，就是在顯示2D平面資料之外，更有3D視窗的顯示，這個3D視窗並不是靜態的3D圖樣，而是隨著你所建構的的都市即時顯示的3D視窗。當然如果只有這樣子的話，並不算上是怎麼樣了不起的突破，『A5』再給玩家最大的獻禮，就是玩家不必每次只是望著辛苦建立的2D城市，望圖興嘆，好像就是少了那麼一點感覺，身為玩家的你，這次將可搭乘各型火車和飛行器，仔細觀



↑選擇各種車廂

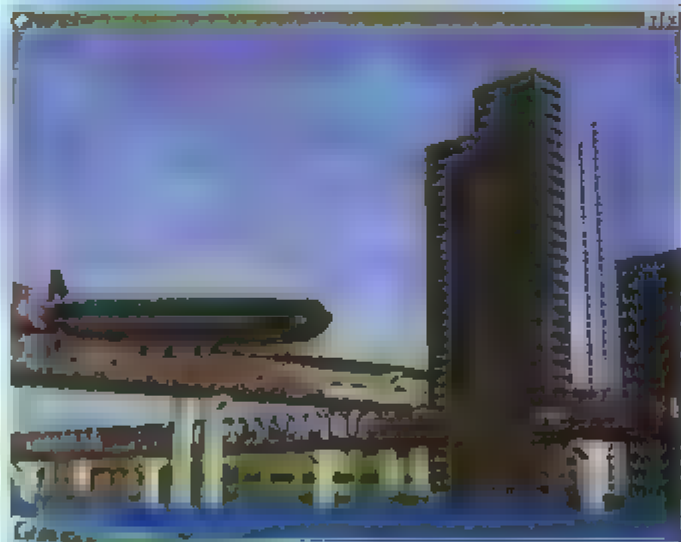
↑行進中列車向外探視的景觀

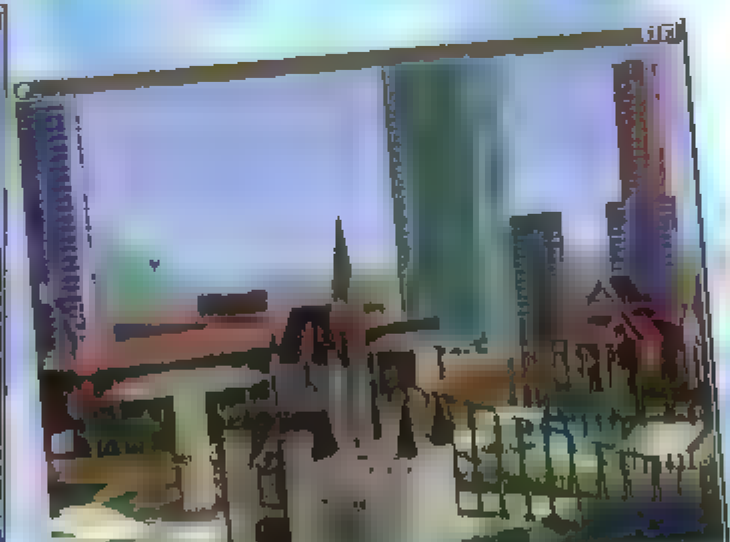
J-WIN 95

鳥瞰視角所呈現的都市風貌

賞你所建立的都市；而你將會發現，你所建立的是實際上在運作的都市，有著日夜交替的變化，也有著四季的不同，加上1280×1024的超高解析度，你將進入一個完全真實3D POLYGON『假想都市』的境界。當然並不只是這樣，你可以隨自己的意思，放大或縮小來觀察你的城市，這樣的感覺，絕非能用兩三句話就可以帶過的，還要你自己親身體驗感覺才行。

這次的指令集全部都變成為圖形化，在你選擇指令時，你將發現到這次的遊戲內容不但延續前幾代，更增加了不少新東西，整體感覺是如此豐富。遊戲的重點，也是最重要的交通工具一火車，就有40多種款式，每種火車各有其特色，完全是按照實際的車型所設計的，而車站的設計也是經過精心設計，是完全依照日本全國境內的車站建築作為設計考量，有著不同的風格。如果玩家是位鐵道模型的愛好者，你將會感到非常地親切，因為「A5」就是個鐵道模型的電腦遊戲版，而且不必花大把的銀子，就可以擁有專屬於自己的鐵道模型。筆者就有一位朋友，當初為了玩「A列車4」，還特地做筆記，把家裡附近的鐵道和建築物，費心地一個一個紀錄下來，然後依樣的在『A列車4』設計出來。在各項建設方面，是目前同類型遊戲最豐富的，除了車站、鐵道和基本的大樓外，你還可以建設高爾夫球場、海洋公園、教堂、寺廟、滑雪場、餐廳、百貨公司、名勝古蹟、球場、學校、機場、太空梭發射場、天文台等，許多各型各色的建築物，絕對能滿足你成為一位出色的建設和管理者的慾望。



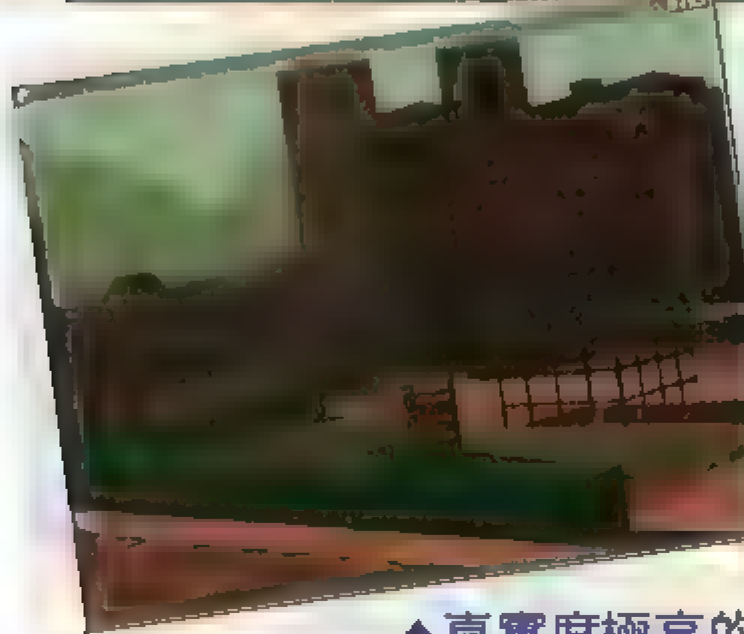


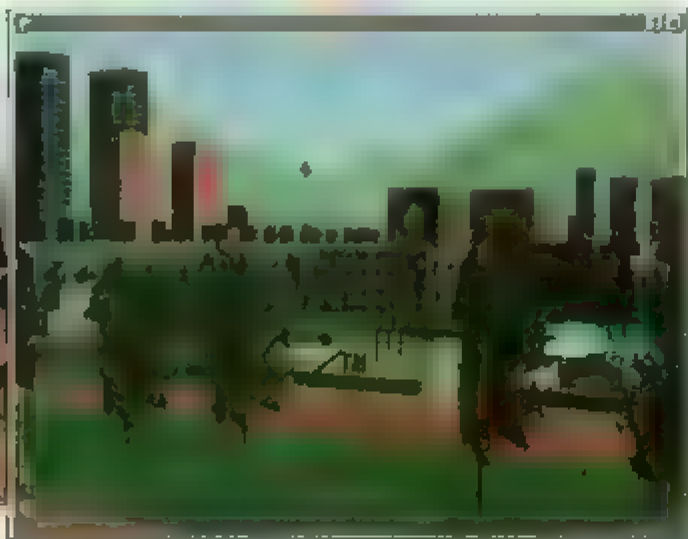
城市內建構中的各種設施

各位讀者看到這裡，也許會問：那這次的「A5」是不是很難上手？答案是否定的，因為這次「A5」還是保留2D的建設畫面，然後加以改進，變成一張漂亮的建設圖，如同我們平常看到的建築設計圖一樣，非常容易辨認，簡單明瞭，對於初學者也非常容易上手。在音樂方面，這次充滿了世界觀，將帶給玩家非常鮮明強烈的印象，並且請到了管弦樂團演奏，音樂表現方面有著非常高的完成度。

「A5」藉由Direct X的幫助，和設計人員先進的技術，得以在Windows 95上完成令人如此感動的3D畫面，達成優良的操作介面與許多突破性的設計。在極高的完成度的實現下，對於3D空間表現的挑戰，將令所有的玩家驚艷和引領期盼的劃時代的超級大作。玩過『A5』之後，你將對模擬遊戲有絕然不同的體驗和定義。錯過「A5」絕對是你的損失。

楊元睿





真實度極高的城市架構

水滸伝

● SLG
● WIN 95
● KOEI
● ¥ 9800

KOEI 將中國奇書之一『水滸傳』遊戲化的第二彈，將以新的型態和玩家見面。水滸傳中形形色色的人物－怪力無雙的破戒和尚魯智深，與笑裡藏刀的女人扈三娘、打倒老虎的武松等梁山泊108條好漢，將在遊戲中搏命演出。水滸傳的魅力在於以梁山泊為家的英雄好漢打倒宋室奸臣高俅，遊戲採用眞實立體的圖像和地形，以及即時的戰略系統，進入水滸傳中，讓你體會時時刻刻變化的梁山泊，和一〇八星的命運緊緊相連。

就和一般的戰略 SLG 一樣，玩家必須構築一個強大的要塞，吸收成員壯大聲勢，打倒敵人提高聲望，進而領導群雄和最後的敵人－高俅決一死戰。那麼水滸傳有些什麼樣吸引玩家的地方呢？

發展戰略基地

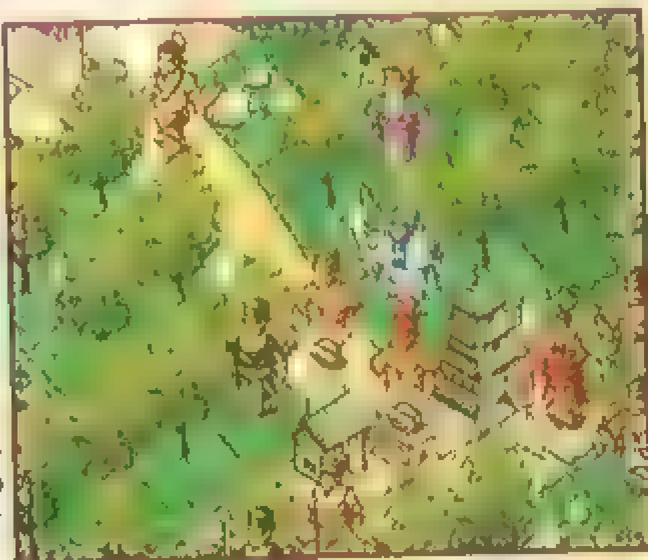
首先要集合全國的英雄好漢以經營梁山泊，而要吸引這些人的話，當然要有領導者的個人風格和相當的聲望，至於是不是具有水滸傳中人物吸引的特性，需要什麼樣的屬性，才能吸引具有才能的英雄好漢來歸，這點還不能十分確定，但是玩家在梁山泊的經營上則需要具備有軍事、內政的能力，才能事半功倍。

眞實化的內政指令

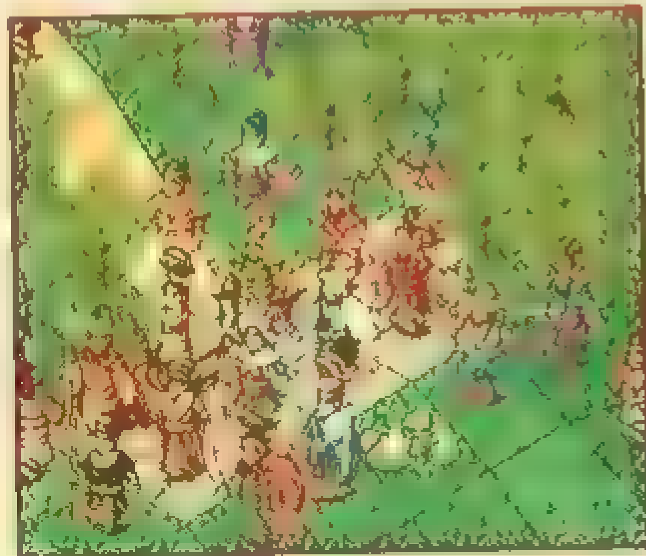
在立體地圖上可以看到即時的內政系統，內政建設的發展亦可一覽無遺，不管是農地的開發、武器還是戰船的製造，或是擊退猛獸的勇猛行為，通通都可以在玩家的眼中忠實地呈現出來。

各式各樣的角色

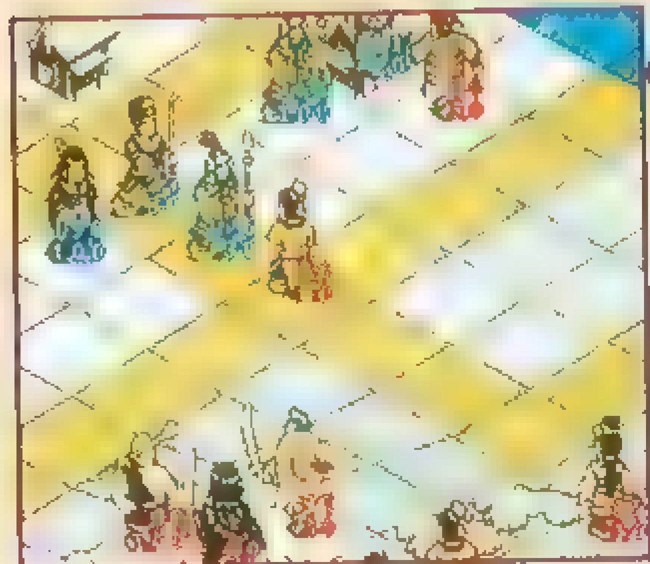
水滸傳中赫赫有名的一百零八條好漢中，有流氓混混，也有運有通無的商人、十惡不赦的盜賊搶匪、風姿綽約的女俠，他們在遊戲中各自扮演著不同的角色，具有不同的能力和個性，要想讓梁山泊有足以匹敵宋軍的實力，玩家必須想辦法讓這些蛇鼠牛


↑每個人物所持的武器都不一樣哦！

↓地形不但有高低起伏而且還有高聳的建築物和茂密的樹林


↑戰鬥的場面相當浩大，全軍出擊時可以看到相當大的陣容

↓氣候的變化也十分豐富，下雪的天氣要打戰會很辛苦吧！



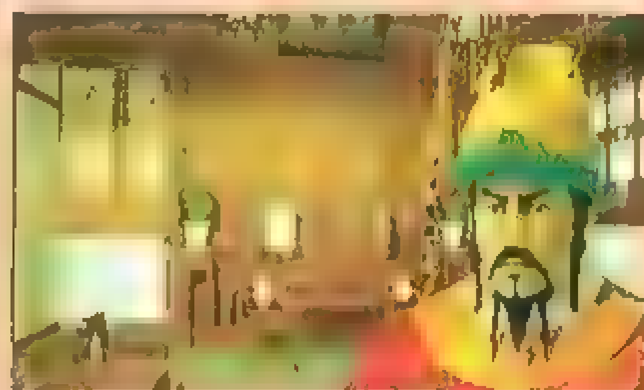
狼加入你的行列才成。

戰鬥系統

雖然一般性的內政是採用即時的方式來處理，但是戰鬥還是用 KOEI 拿手的回合制方式。類似以前的英傑傳和孔明傳，在出征前玩家可以選定一定數目的武將，結合了升級能力的戰略方式，當玩家所累積的經驗點數到達升級目標之後，便可以升級為更高等的兵種，也可以使用以前所不能使用的強力武器。為了加強戰鬥系統和反應水滸傳中的法術，遊戲中也加入了妖術、單挑等作戰指令，讓戰鬥多元化。要想辦法利用這種種不同的攻擊方式，把敵人打得落花流水哦！

身為中國人的你，自認對於水滸傳中的人物瞭解多少呢？下面就讓我們先來看看一〇八星中幾個較具代表性的人物吧！

天魁星 呼保義－宋江



風采翩翩，最受眾人愛戴的正義之士，因誤殺閻婆惜逃至梁山泊，晁蓋死後為眾人推為首領。

天微星 九紋龍－史進

史太公之子，從王進學武，少年英雄力退山賊，因與朱武意氣相投，入梁山泊為騎兵軍八虎將兼先鋒使。

天殺星 黑旋風－李逵

江州衙門捕快，為人具正義感，不願濫殺無辜屠戮百姓，遂入梁山泊，任步兵軍統領，兩柄板斧使得是虎虎生風。

天機星 智多星－吳用

原為私塾教師，精通兵略，知謀堪與孔明匹敵，與晁蓋密謀奪生辰綱行跡敗露，入梁山泊任機密軍師。

天孤星 花和尚－魯智深

為人極重義氣，貪嗜杯中物，性情豪爽剛直，因殺人為避官方追捕而出家，修心不修口，後入梁山泊，為步兵軍統領，能使 62 斤禪杖，死前開悟圓寂而終。

地急星 一文青－扈三娘

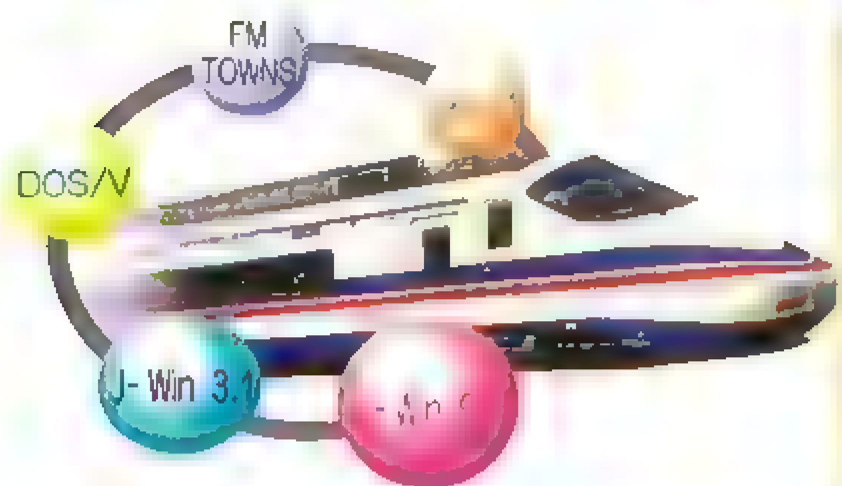
扈村村長掌上明珠，絕世美人，但是要得美人芳心，可得先問過她手上的日月雙劍。因與祝豹有婚約而同梁山泊開戰，後為林沖所擒，入梁山泊領騎兵統領。

天雄星 豹子頭－林沖

汴京禁軍統領，擅使丈八蛇矛，受奸臣陷害失去妻兒，流放邊關，後入梁山泊，殺王倫報仇，代晁蓋行事，梁山泊五虎將之一。

天閒星 入雲龍－公孫勝

從二仙山羅真人學道，通風雨、雲霧之術，為梁山泊機密軍師。



- SLG
- KOEI
- WIN 95
- ¥ 9800

記得在遠古的時候，那時尚是 286 AT 的年代，一套"大海盜"的遊戲，讓筆者我廢寢忘食地激鬥於加勒比海之中；遊戲中筆者四處燒殺擄掠，成爲名符其實的大海盜。後來雖然又重新出版"大海盜"黃金版，筆者卻已沒有當時的熱血了。KOEI 公司後來針對十五、六世紀的大航海時代的歷史，推出了歷史模擬遊戲"大航海時代"系列，雖然它並沒有"三國誌"系列或"日本信長之野望"系列來得受歡迎，但卻也立下了不錯的口碑，也獲得玩家的肯定。

故事背景

片頭動畫之一景

大航海時代 3（以下簡稱 CDS）的劇本是建立在十五、六世紀時，位處南歐洲的伊比利半島上的西班牙及葡萄牙，這兩國的航海者們在新航路發現及地理新發現之間的冒險故事，例如繞過非洲好望角而到達印度加爾各答的達伽馬，發現美洲新大陸的哥倫布，向西繞行世界一周的麥哲倫等。葡萄牙由於印度的新航路的開拓，因香料而致富；而西班牙則因橫越大西洋，發現新大陸後而有"世界之王"的稱呼。而這段時期，歷史學家就稱之爲大航海時代。

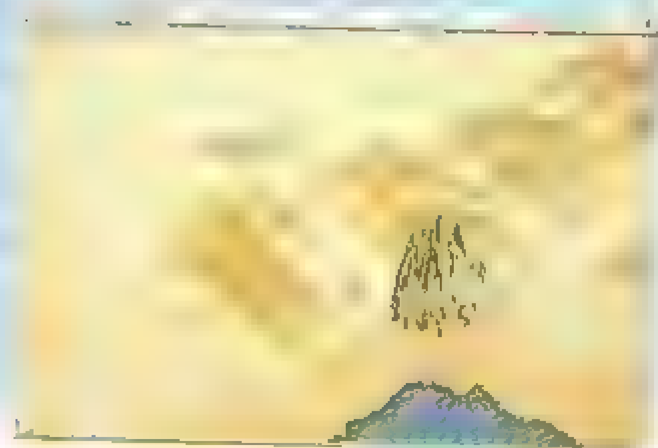
CDS其主要的遊戲目的除了一方面是向著未知世界來挑戰之外，另一方面則是向歷史挑戰。遊戲是從西元 1480 年大航海時代的黎明期開始到西元 1540 年止。CDS 提供兩種遊戲難度模式，簡易模式是由兩個任務（固定人物、任務內容）之一來進行，玩家可以由此模式來熟悉遊戲過程；而正常模式，玩家可建立代表自己的人物、四種職業的選擇，並由葡萄牙或西班牙兩個國家中選定自己所屬的國家，來進行遊戲。在遊戲中可區分成四個過程：冒險部份、交易部份、戰鬥部份，還有歷史部份。以下將逐項說明之：

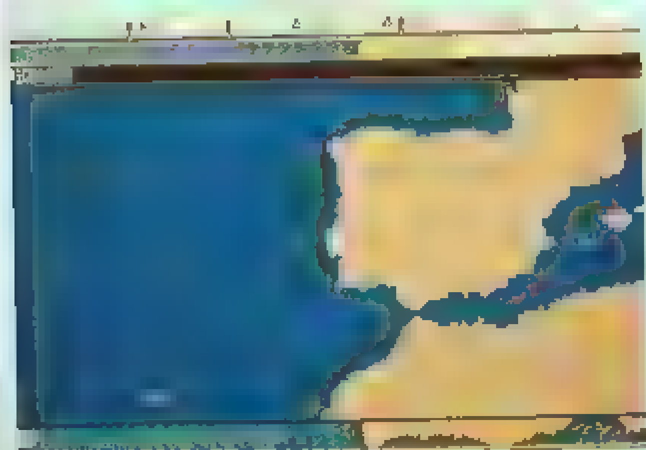
在冒險部份，爲了探索未知的生物或遺跡，先要由城市居民口中或是從圖書館中獲得情報及知識；而情報及知識的獲得程度，與自己的技能有關，技能則包括 14 種語言能力及 13 種技術能力。接下來用所欲探索的目的（未知的生物或遺跡）來尋求贊助者來贊助玩家探險資金，因而立下契約（契約失敗時相對的要付違約金、坐牢，甚至連自己的物品也會被沒收）。玩家隨著發現物的發表而提升名聲，而贊助者的等級也會相對地提高，當然贊助獎金也會提高。有了贊助者

酒場內場景－下方的人物是玩家可以交談的城市居民

贊助者的個人資料簡介

發生了山崩落石的事件





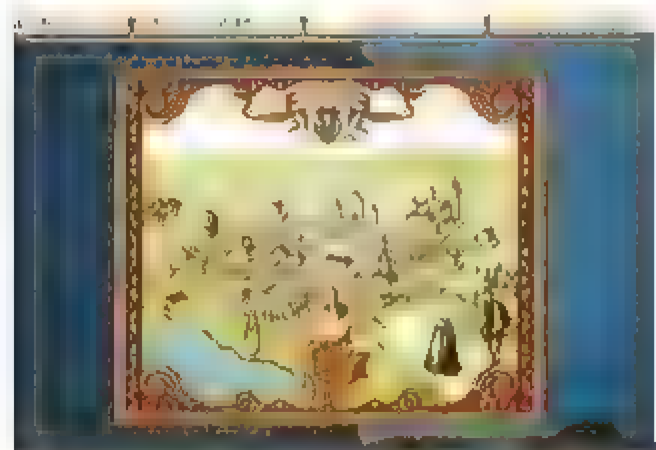
周邊地區的放大圖

船體的狀況表，船頭建有妖精的肖像

船內搭載物的詳細列表

圖書館的藏書，青色代表有新的內容，可以查看

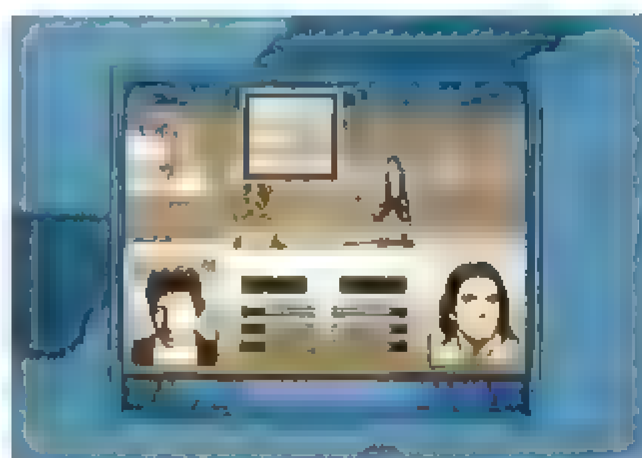
的船，玩家就可以出海探險，達到契約目的返回報告贊助者時，就可以取得剩下的一半獎金。當然資金累積到一定程度，自己也可以建艘屬於自己的船出去探險。



城市里斯本內的地圖，內有多種建築物可以進入

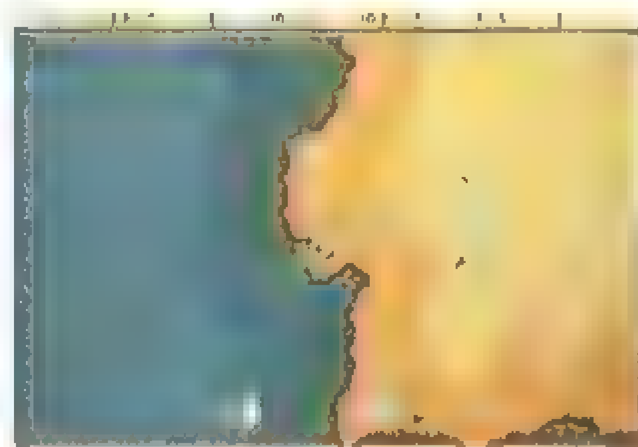
發現物－印度的金象

在交易部份，除了出港補給、在市場上購買所需的東西外，爲了多賺錢，也可以在各城市的交易所購買當地的名產，用船載到別的城市販賣，藉此賺取其間的價差。要想在大航海時代中討生活，可別忽略了經商致富這句話。途中若是發生經濟拮据，可以販賣自己身上的物品，也可以去旅店打工（要工作一年），或是去酒店賭梭哈，賺點錢用。



與對手單挑的戰鬥畫面

在戰鬥部份， CDS 提供了海戰及陸戰兩種。海戰中船隻的種類有八種，而各船隻的性能可以自行在各船的限制內而改造。而陸戰中，戰鬥單位區分成四系，近距離攻擊型（有騎兵、重裝騎兵、司令官、無敵司令官等四種）、中距離攻擊型（有火鎗隊、高級火鎗隊、槍兵等三種）、遠距離攻擊型（有砲兵、加農砲兵、火砲兵、弓兵、中國弓兵等五種）以及特殊兵種（咒術師、高僧、美洲虎等三種）。戰鬥勝利有戰利品及金錢的收入，名聲也有影響，當然也有經驗值（戰鬥單位可累積而升級）。戰鬥失敗就 GAME OVER （逃走除外）。



畫面飛來海鷗表示有新的城市發現

到陌生的地方結果語言不通

在歷史部份，先前提到，CDS的另一個目的就是向歷史挑戰。在遊戲中，著名的歷史人物（如哥倫布、達伽馬等人）會隨著史實陸續登場，如果玩家妨害到他們的行動，或是比他們先達到目的，沒錯，歷史就會被改變，並且老老實實地記錄下被更動過的歷史，而成爲新歷史。有趣吧！更有趣的是自己所扮演的角色一旦退休之後，也會成了歷史的一部份，在重玩時，先前的人物也成了歷史人物而出現在重玩的世界。（註：玩家也可以決定要不要讓這個退休人物留在歷史上）嗯！在 CDS 世界中，改變歷史是有累積性的。可能也是因爲歷史具有累積性，因此 CDS 只提供一組記錄，而且只能在自己國家（國內任何城市皆可）中才能存檔，其他地方只能中斷暫時離開遊戲（註：取檔爲取出上

次存檔資料，而非取出中斷時的資料），眞有些不方便。

遊戲特色

隊員不滿，發生叛亂

在這幾年來， KOEI 公司一直致力於將遊戲平台由 DOS 轉到 WIN 3.1 ，再轉到 WIN 95 ，一方面 WIN95 已經成爲未來的電腦標準平台，另一方面遊戲也因此可以很容易轉換成不同平台上的遊戲。這套大航海時代 3（以下簡稱 CDS ）只支援 WIN 95 版，需要安裝 Direct X 2.0 版的驅動程式，螢幕色彩値須定在256色下（應該是它使用 AVI 格式撥放系統的緣故吧！）。在中文 WIN95 上掛上南極星或漢字通等外掛日文系統也可以執行執行 CDS ，不過字型有些破破的。由於 CDS 遊戲內容所內定使用的字型爲＂MS 明朝＂以及＂MS Gothic＂兩種字型，因此只要在中文 WIN 95 內掛這兩種日文字型，就能夠很愉快地進行遊戲（這種方法在網際網路上稱之爲日文輸入終極解，有興趣的玩家可自行至相關 NEWSGROUP 查閱）。如果你在中文 WIN 95 下安裝失敗時，可別急著按＂確定鈕＂；安裝失敗的原因是因爲 CDS 無法在登錄於中文 WIN95 系統中的緣故，所以在按下＂確定鈕＂之前，先把遊戲目錄下的檔案備份出來，按下＂確定鈕＂後，再還原回去就可以了。

察看 CDS 光碟片的內容，在 80 個 AVI 格式的檔案中，除了 KOEI 公司的 LOGO 、 CDS的片頭及結尾動畫外，共有 8 艘船及 69 個世界各國代表性的建築物體之 3D 動畫，足見其用心良苦。 CDS 內有 28 首 CD 音源的曲子，其中包含遊戲中各地區的音樂風格，而這些曲子不管是在遊戲中或者是單獨聆聽，都有很不錯的水準。片頭 AVI動畫所搭配的音樂，更把大航海時代的氣魄及深度表現無遺，眞不愧是 KOEI 的產品。

在遊戲畫面上，則呈現三種不同的風格，其一是寫實的人物肖像及地方背景；其二是仿古的畫風，例如在城鎭地圖或是航海地圖上，而有些事件場景也採用此一畫風；其三爲擬眞的 3D 風格，這在特殊物品或 AVI 動畫中是可以看見的。雖然三種風格截然不同，但 CDS 色盤的顏色配得好，使得三者之間並不會有什麼突兀的感覺。

小遊戲－河內之塔

與心愛的女子舉行結婚典禮

CDS有個令筆者讚賞的地方，它的線上HELP寫得很好，不但整本手册都寫進去了（除了地圖之外），其搜索功能更方便玩家的查詢，在遊戲中有什麼不清楚的地方，都可以很容易地獲得解答。

CDS也提供八個小遊戲，隨著冒險，陸陸續續找到新事物，而小遊戲就在其中，如：河內之塔等。另外， CDS 還有一項設計，就是世代繼承，當你在酒店遇到女性，而能向她求婚成功的話，就可以將她帶回家中結婚生小孩，小孩會在你的航海夢想中成長，到了 18 歲，就可以繼承老爸的志願，繼續奮鬥。

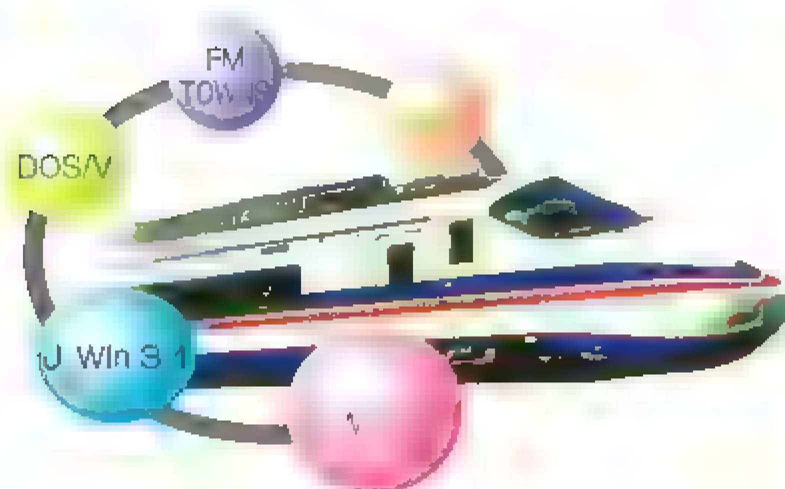
結　論

大航海時代 3 的配備要求是比其他 KOEI 的遊戲來得高，不過以 CDS 而言，是具有這個價値的。各位玩家， CDS 是一套値得去玩的遊戲，可別錯過喔！

大航海時代的結束畫面之一

出師未捷身先死

J-WIN 95

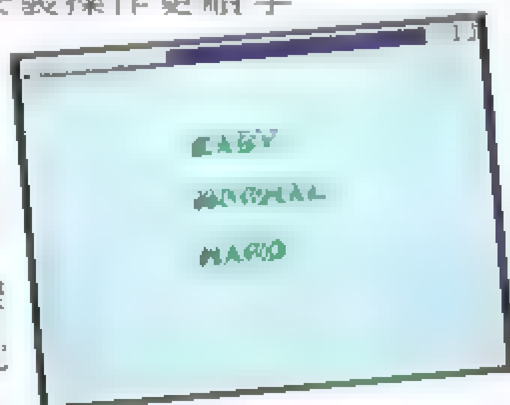


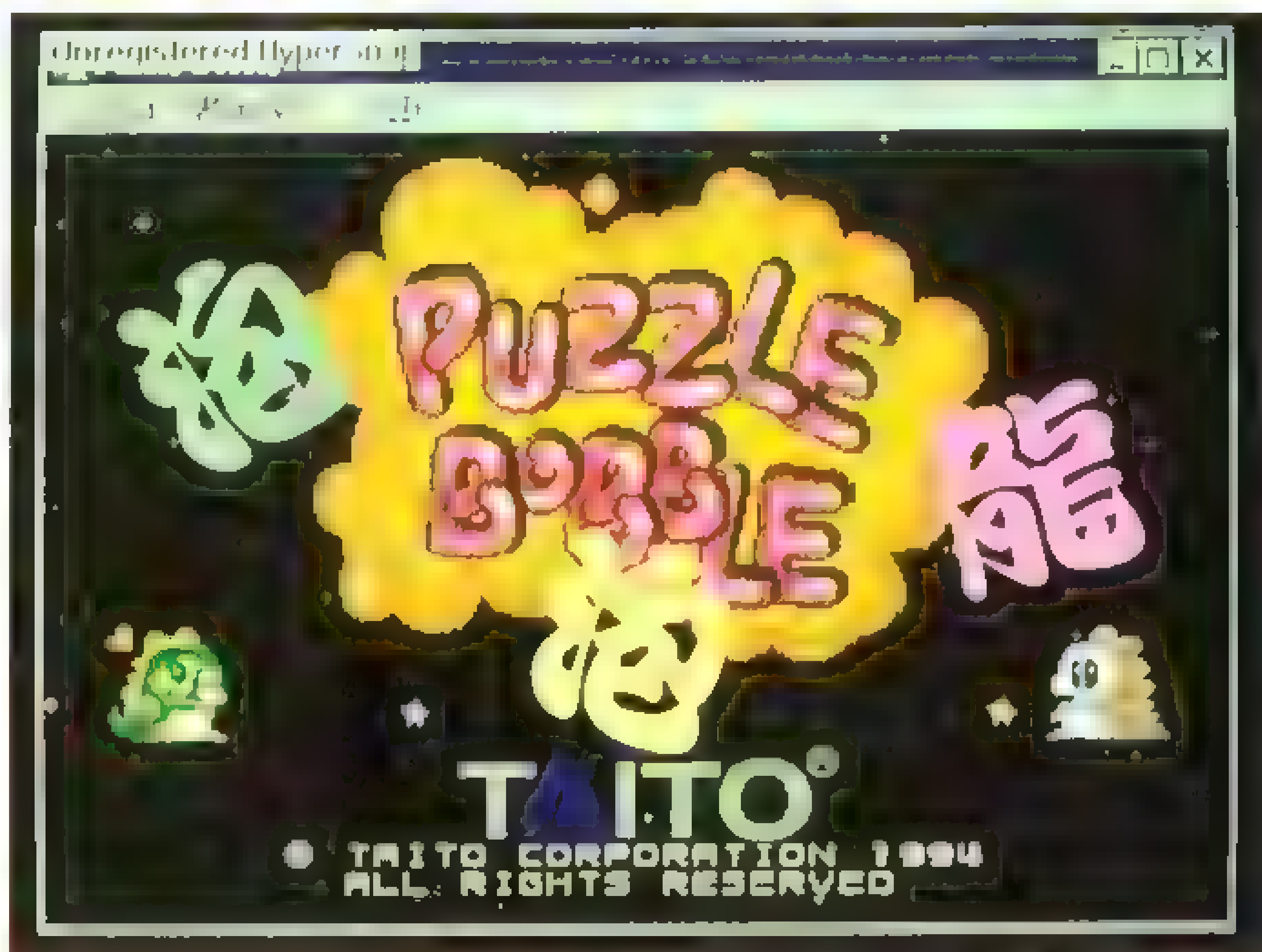
●カツカツちゃん●

●益智遊戲
●J-WIN95
●TAITO
●￥4800

いらしゃいませ！歡迎光臨カツカツ的世界，カツカツ今兒個要為玩家們介紹一款源來已久的遊戲喔！至於它有多老呢！好像在紅白機的時代就有的了ㄟ，這個遊戲就是可愛的パズルボブル（泡泡龍），這回咱們的泡泡龍搬上了J-WIN95的平台，搬上了95的界面之後有啥不同的表現呢？就讓咱們一同來瞧瞧吧！

有WIN 95的強力界面支援，讓遊戲的安裝操作更順手，無須玩家費心，經過簡易的安裝步驟之後，就讓咱們一同進入遊戲的世界之中吧！剛開始會來上一段片頭畫面，並配合著頗為動感的音樂，將你的精神都振奮起來唷！不過說實在的，瞧了許多次筆者都還不了解遊戲片頭所想要表達的含義，筆者對片頭動畫的感想只能用一片混亂來形容，不過這道不至於影響遊戲的進行所以沒啥關係，咱們就姑且掠過吧！遊戲的畫面還蠻精緻的，場景會隨著過關而變換，遊戲的招牌－可愛的泡泡龍，也努力的堅守自己的崗位等待玩家的招換。





泡泡龍中有三種難易度可供玩家挑選，遊戲設定的難易度都還不至於太難，相信玩家一定能輕鬆過關的，承襲前作遊戲並無太大的改變，一樣是運用「泡泡」來進行，玩家需把相同顏色的泡泡集合在一起，最少集滿三各就可以將泡泡去除掉，有時也可同時將一大串的泡泡消掉喔！過關的方法就是將泡泡都消滅掉，留下一片乾淨的天空，不過玩遊戲是有技巧的，有的泡泡連結在一起，玩家只需「相中」其中某個主要的關鍵泡泡就可以解決所有的泡泡了，當你消除掉那個主導的泡泡時，就會瞧見所有的泡泡也隨之掉落下來，接著就過關了，相當有成就感喔！所以玩家可在進行遊戲之前可以仔細的瞧瞧，用什麼方法可以最快的過關，遊戲中也運用了某些角度折射的原理，還有虛線會提供線索給玩家喔！玩家可利用虛線來瞧瞧要將泡泡射往何處能集合最多的泡泡，將泡泡們一網打盡，所以這不是個單純動動手的遊戲，玩家可也要轉轉腦袋瓜兒，想想如何才可以PASS，還有一點玩家要注意喔！遊戲的「天花板」可是會往下降的，如果你未能順利的過關，它可是會毫不容情的往你可愛的泡泡龍身上壓的唷！

▲新的挑戰！

遊戲也提供SAVE的功能，讓玩家下一次再進行遊戲時可從這次的進度繼續奮鬥起。遊戲還設計了雙人對戰的模式，讓遊戲更具有挑戰性，不僅如此還有連線對戰的功能喔！玩家可利用MODEM、IPX、INTERNET等與遠方的好友連線，也可以用網路卡邀約辦公室中的同事一較長短。有了WIN 95的多工功能，玩家可以一邊連網路一邊玩遊戲，泡泡龍就是一款適合你打發閒暇時間的遊戲喔！

▲GAME OVER，

J-WIN 95

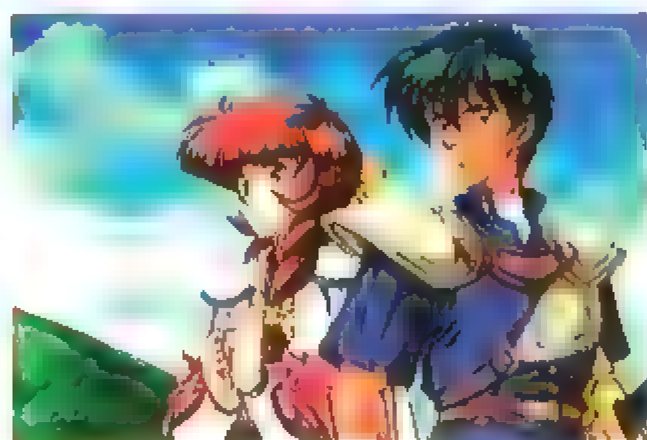
- SRPG
- FUGA SYSTEM
- WIN 3.1/WIN 95
- ¥8800

NOVA 戰鬥物語

前　言

由日本FUGA SYSTEM風雅公司所出品的NOVA戰鬥物語遊戲，基本上仍不脫離以往革命系列遊戲的設計風格，畫面唯美、企劃相當用心，但由於程式界面仍然沿用舊程式，一開始進入本遊戲時還頗為失望的；但細心玩賞一番後，才發現裡面原來別有一番洞天，這種舊瓶（舊程式）裝新酒（新人物新故事與畫面）的遊戲，在目前日本遊戲界相當充斥著，或許是經濟不景氣吧！遊戲好玩的也不多了，不過本遊戲在革新上做了相當大的努力，所以才能讓筆者入迷下去，而且欲罷不能，以下就讓我們來看看本遊戲的特別之處吧！

故事背景



↑我們決定買軟體世界了

故事的背景是發生在NOVA惑星星球上，在一個名為阿魯哈姆的國家上有兩名年輕人，男的叫阿修雷，女的叫莉絲悌；兩人原本是想加入冒險者樂團體驗一下，誰知卻捲入了一場與惑星存亡相當有關係的風波中，並在征戰途中陸續結識了不少好友加入

↑真倒楣，除了殺敵外都沒有時間約會

他們冒險的行列。不過很可惜的，就是每次出場人物僅可有六名，其中大家千萬要注意的，就是儘量將練功機會給兩位男女主角，因為其他NPC人物經常因故事劇情的發展而紛紛離開，離開後誰也不知道他們何時才會回來，所以能省則省，經驗值能自己賺就自己賺吧！

遊戲類型

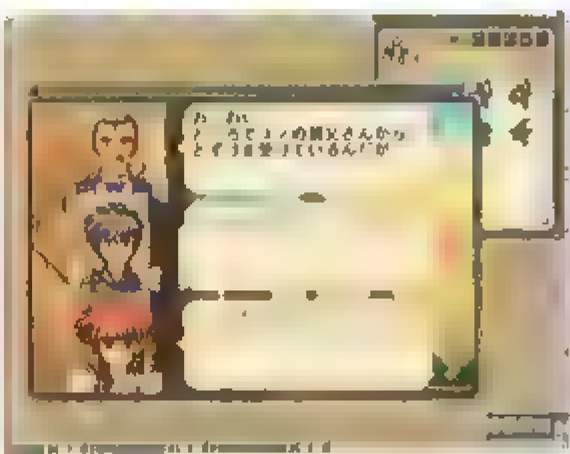
本遊戲類型為典型的回合式戰略遊戲，但其中也加入一小部份的角色扮演成份，遊戲一開始兩位主角即位於阿魯哈姆城堡中進行第一次的冒險訓練，你可以替主角們更換身上的裝備，由於一開始錢不是很多，除了買裝備外還要買草藥等用品，因此裝備部份可將NPC人物女指導者身上的好裝備替換給男或女主角，可以省下一筆費用。遊戲進入戰場後，即採用回合制的戰鬥方式敵來我往，不同的就是人物皆有移動之體力限制，你按行動選項後，每回合有一次移動能力，移至何處並會顯現剩下的體力值，好供你決定是否同意；這樣的路線同意後剩下的體力值，就可另外做出攻擊或使用魔法召喚部下，因此在行動時最好切記留下一些體力，好作為主動攻擊用。本遊戲另一特色就是每打完一場戰爭，主角們即會進入市鎮中，在此你可替主角更換裝備、補充藥品或購買魔法捲軸。除此之外最重要的便是魔法道場，進入魔法道場是你學習新魔法的必

↑別擔心，人家還沒懷孕

↑有關部下的智慧型設定

↑中國人似乎永遠是經商高手

J-WIN 95



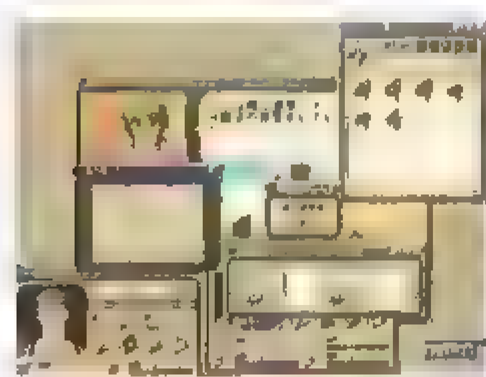
➔有話快說吧，我們要去來來了

要也是最重要的課程，需要注意的就是未經過學習，你將無法使用任何魔法。

遊戲特色

本遊戲中最重要的兩大特色，就是在於魔法陣圖的學習與智慧型部下的設定。魔法陣圖相當有意思，每一種魔法在施展前必須先一筆畫出某種圖形，再來設定威力程度，接下來就可盡情施展魔法了。話雖如此，學習魔法卻也必須等級夠才能學得新魔法，魔法圖要想一筆畫成藉由滑鼠想一筆畫成，老實說有些麻煩，好在程式上的判斷尚不至於太過嚴苛。另外很體貼玩家的，就是各種學會的魔法圖還有類似筆記本的備忘錄，在玩遊戲時可供參考，不用擔心忘了魔法陣圖的畫法，這種魔法陣圖的玩法，玩起來很像是漫畫魔法陣都市中的魔法，使用時那種需要比劃一番的感覺很新鮮。

至於部下的控制方面，與之前的『革命』不同處，就是你可替部下決定種種進攻或防守條件，比方說在敵的範圍距離、攻擊方式，生命力幾點以下就要撤退，這種設定就可賦予部下較有智慧的移動與攻擊防守。話雖如此，真正使



➔魔法道場裡

➔魔法陣圖的筆記本

➔我的魔法陣圖裡，那個顫抖的處女魔法，獻給各位讀者

用起來還是笨笨的，好在玩者本身也可隨時強迫部下做出你所決定的行動方式。

遊戲控制

本遊戲在控制上相當的活用了視窗的方便性，你可同時叫出縮小地圖、地形情報圖、各角色

➔無動畫模式的簡易戰鬥

一覽等種種方便的資料，其中在環境設定中你還可決定角色移動的快慢，戰鬥動畫的開關與否。如果你是一個喜歡單純操作環境的人，還可關掉所有資料，視窗只將主遊戲視窗開至最大，如此你將可享有相當大的視角範圍。由於遊戲中一次最多只可允許我方有六名出場主角人物，每名主角及一名部下共有最多十八人可供運用；但因為召喚部下的設計，使得人物調派運用上相當方便，在縮小地圖上，你更可一目了然敵人的大約位置，想要查看敵人時，點一下縮小戰略地圖上的對應位置便可。欲查看防具、戒指等物品時更是方便，你只需點一下物品，立刻一目了

➔有動畫模式的標準戰鬥

然對於各個人物AP值和DP值的影響，不用浪費錢買一些無法使用的道具，正是所謂的買前清楚、買後安心，用舊了還可半價退還給商店老闆。整體而言，操作環境是沒什麼缺點了。

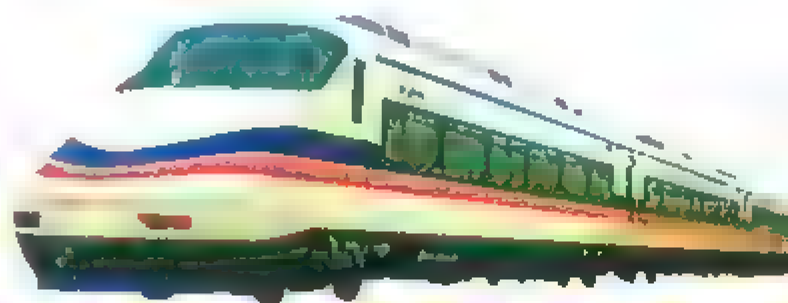
遊戲畫面與音效

本遊戲的畫面仍維持了日本遊戲界相當好的畫面水準，16色的高解析度的搭配，在地形地圖上相當細緻而且用心。但是最大缺點就是部下的設計相當粗糙，不像人物，倒像太空船；而怪物也與革命系列很像，很別緻但是沒有進步。開頭的OPEN PAGE仍舊是幾張靜態畫面配上一些故事說明與相當好的背景音樂，找不出大毛病，但是算是不求長進。為什麼WIN95上的遊戲，仍然同以往DOSV系列一般感覺，好像缺少了更進一步玩下去的衝動。至於本遊戲的音樂則相當動聽，可選擇CD音源或MIDI音源，但強烈建議不要使用MIDI音源選項，因為實在很吵。

結　語

到了這裡，筆者需要做個總結了。日本遊戲界在最近似乎相當的投入PC GAME當中，在PC上雖然WIN 95帶來了一陣市場狂熱，也因此在PC的佔有率上，IBM COMPATIBLE的機種更是一路爬升，將日本市場老霸主NEC PC98機種打得其在市場佔有率上一路下降；但似乎好遊戲並不多，反而新加入PC市場的公司較有好成績，這其中SEGA、NTT、富士通都有相當好的作品，想想是到了日本遊戲界重新洗牌的時候了。台灣呢？好像也快改朝換代了，遊戲工業同電影工業，須結合時代的脈動與新技術才能保有市場佔有率，NOVA戰鬥物語很不錯，但絕對不是能夠打熱市場的炸彈。

•JOYHO•



- RPG
- ベルズベル
- WIN 95
- ¥12000

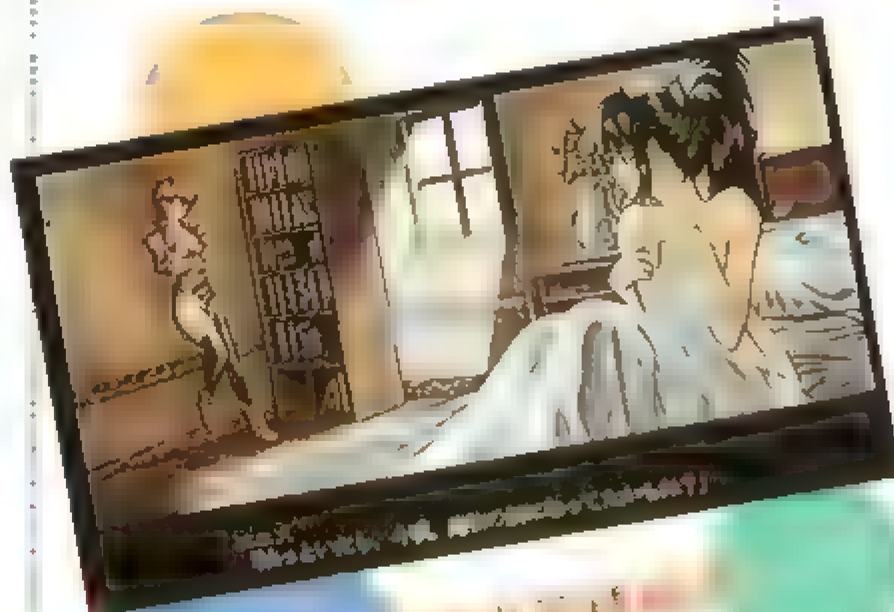
黑の劍

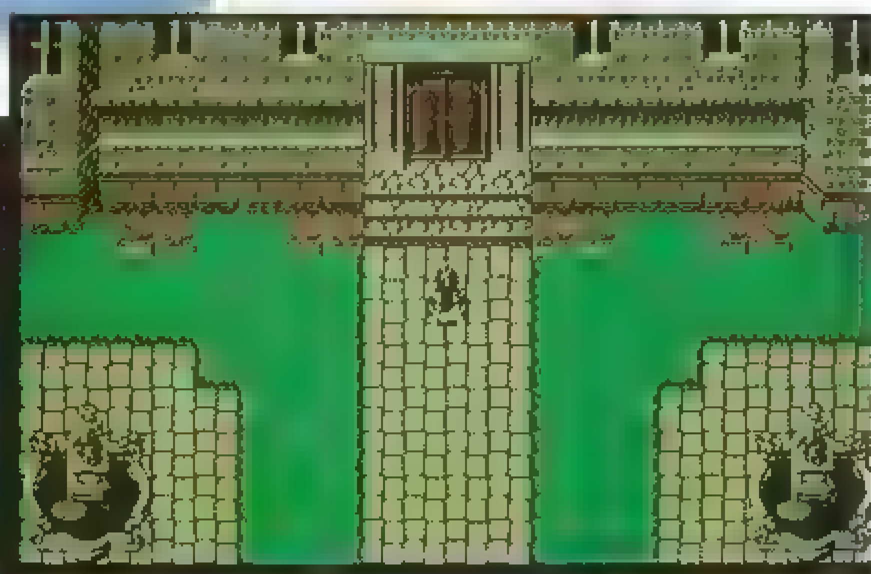
提到黑之劍這個遊戲，可能有一些早期玩日本遊戲的玩家都知道，這個遊戲曾經出版過日文DOS/V版本，當時也曾經造成相當大的迴響，只是因為筆者當時年紀還小（現在也還是很小，還沒滿二十八歲），沒有能夠接觸這個遊戲。現在製作公司又將它重新改版成Windows95版重新發行，終於可以讓我們這些沒有接觸過的玩家可以一償心願，好好品味這個遊戲。

在經過小的親身體驗之後，發現了黑之劍這個遊戲果然在許多方面都有相當不錯的設計，難怪一年前會造成一陣不小的影響。以下就讓小的來一一介紹這個遊戲在各個方面的表現。

主角交換的設計

一個RPG最重要的一點，便是它的故事內容。一些經典級的角色扮演遊戲都有一個相當能夠打動人心的故事在背後支撐著，如果一個角色扮演遊戲缺乏一個能夠引起玩家共鳴的背景故事，一般來說這個遊戲也就很難成功了。在黑之劍這個遊戲之中，對於背景故事的經營可以說是下了一番滿大的功夫，雖然說這個遊戲還是脫離不了一般幻想式角色扮演遊戲殺魔王的模式，但是在殺魔王的過程中卻做了許多與眾不同的地方。首先，遊戲中並沒有什麼冗長的片頭故事，所有的故事從女主角乘船渡海想要找尋傳說中的黑之劍開始，結果不幸遇上了海難，當然啦！因為是女主角的關係，所以一定會遇到好心人士將她救起來。之後女主角又從當地人的地方打聽到一點有關黑之劍的消息，於是又踏上了尋找黑之劍的路途，一路上又得到一些其他人士的協助，又牽扯出更多有關魔王傳說的事情，突然間遇上了跟自己同種族的人。故事到這裡突然打住，又換上另一主角登場，兩人目的相同，彼此之間卻互不認識。這種角色輪流上場的方式在一般遊戲中屬於相當罕見的形式，卻又安排得無突兀之處，算是一項滿奇特的創新手法。





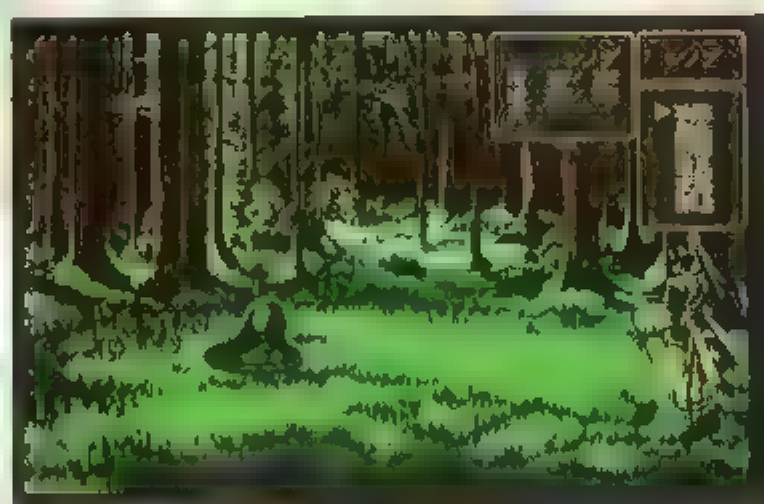
↑平面式的人物移動畫面

另外，遊戲中的眾多NPC人物也不再只是插花的角色了，與

整個故事的進行都有相當的關係，不再是一群每次問都說同樣話的白痴了。甚至有的時候，漏掉了某位NPC的對話時，便很難去拼湊出故事進行的方向，有時更會因此而整個卡住，令人不會覺得遊戲中的世界只有主角和一堆不知所云的圖像了；尤其是男主角在尋找女主角的時候，幾乎每一位NPC的話都要好好注意，才能完整的拼湊出線索來。對於這樣子的設計，小的個人覺得滿欣賞的，擺脫了許多RPG中整個遊戲中只有殺戮的乏味情節。

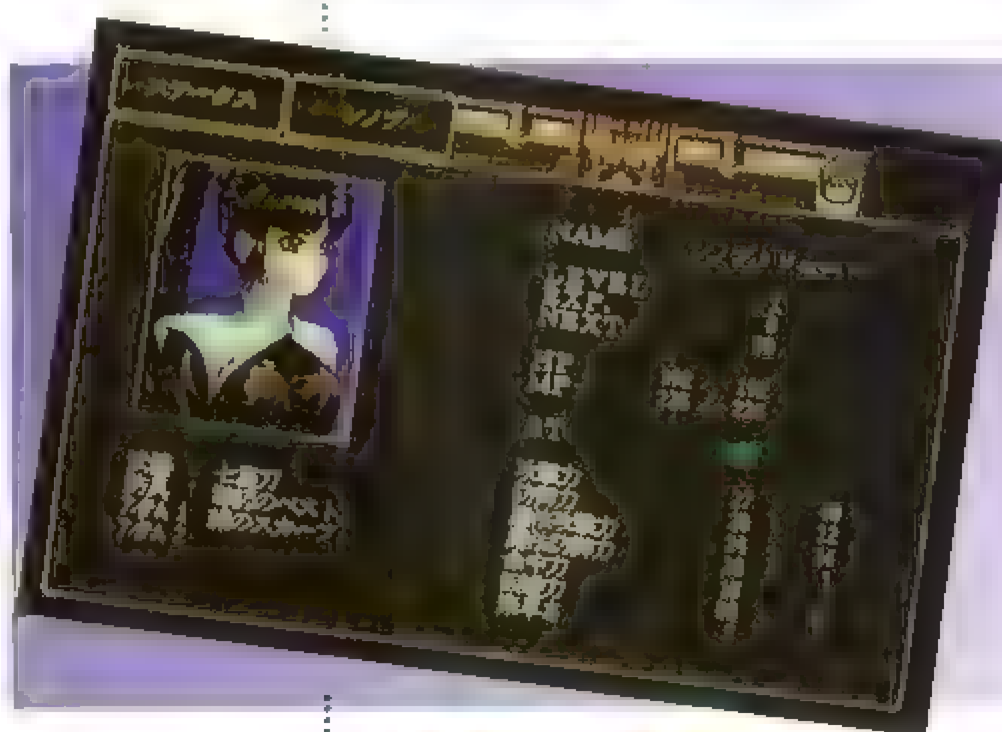
明顯的職業能力區分

在戰鬥模式中，黑之劍也做了滿多的新點子。首先，在戰鬥畫面中，敵我雙方所站的角度變成左上右下的形式，算起來有點類似前陣子國內滿流行的仙劍奇俠傳的味道，但是人物稍微大了一點，戰鬥時因使用招數的不同也會有不同的小動畫，想一想兩者之間還真的有點像。另外，黑之劍中的人物職業大致上區分為劍士與魔法師兩類，這不是廢話嗎？哪一個RPG沒有分成這兩類！但是黑之劍中將這兩類職業的差別區隔得相當明顯，以劍士來說，只能學習劍招(不是賤招)而不能學習魔法，劍招的攻擊力略遜於魔法，而且對於魔法生物無效，但是劍士的一般攻擊的威力便已經相當強大，而且劍士的防禦力比起魔法師來說更是強上許多；而魔法師的魔法對於任何生物都具有相當強大的攻擊力，但是當對手施展類麻痺、禁咒之類的法術時，魔法師就有一點坐以待斃的感覺了。正因為職業差別的懸殊，因此在作戰時要採用什麼方式攻擊、防禦就顯得相當重要了，同時也增加了遊戲中許多的樂趣



前面提到了一些優點，但是很少東西是完美的，這個遊戲也不例外，以下我們就來看看黑之劍這個遊戲有什麼地方是不盡如人意的。首先，也是在戰鬥方面，由於這個遊戲的地圖不是很大，但為了不要讓玩家太早破關，因此在難度的設計上並不是很平衡，前一關的怪物打得很順手，到了下一關卻又打的相當艱苦，一不小心就被打掛了，為了活命只好繼續努力練功了，所以這個遊戲對於非練功狂的玩家來說，會稍微有點難以適應。另外這是一個Windows95的遊戲，但卻不支援滑鼠，只能使用鍵盤，可見改版的工作並不是做得很完全，大概又是一個為了趕上Windows95列車的遊戲吧！

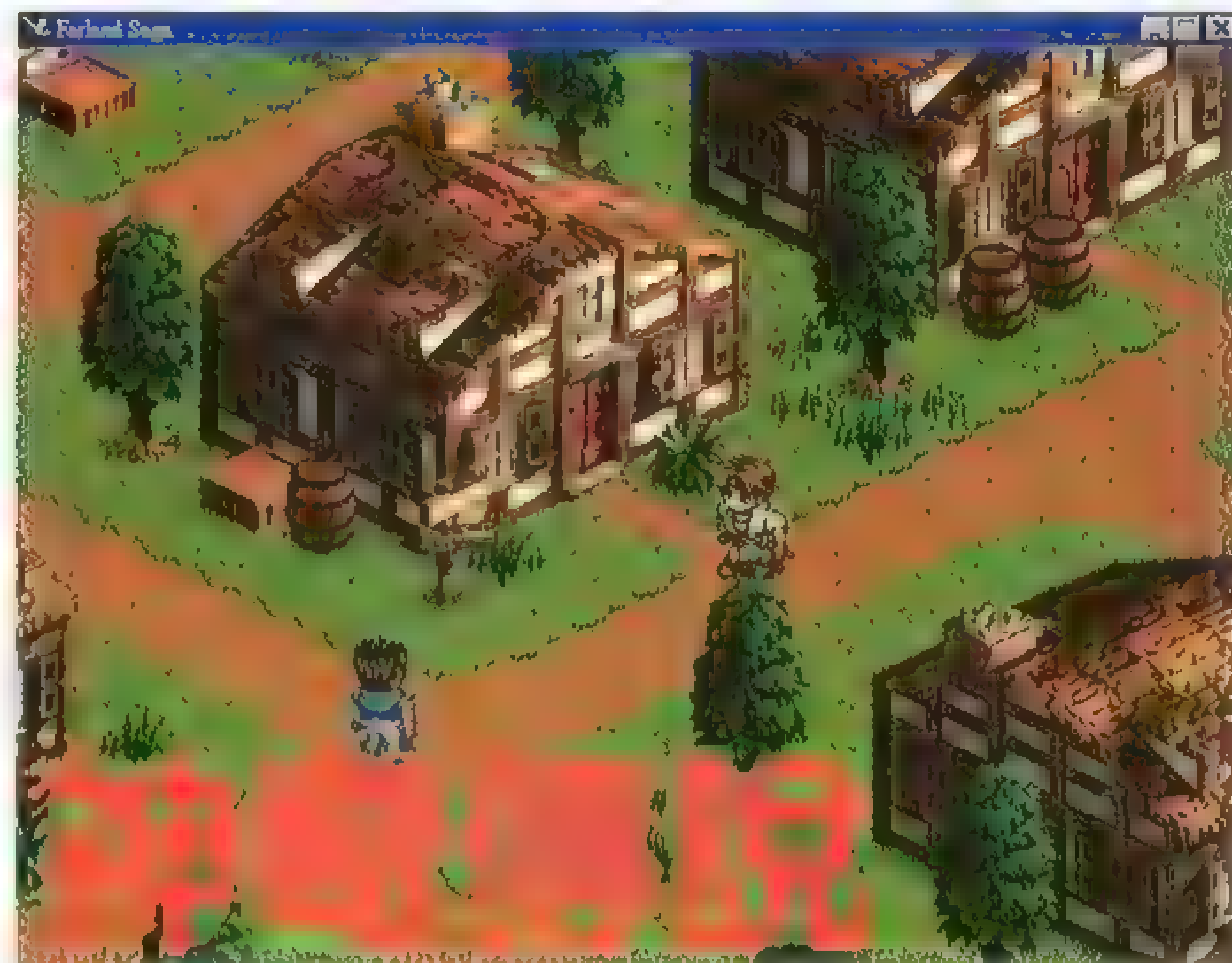
接下來在來談談這個遊戲的音樂、音效吧！在安裝完成之後，遊戲本身並不需要去設定音效卡，完全使用Windows95本身的設定，進了遊戲之後，與一般DOS/V遊戲的表現也沒什麼不同，幾首背景音樂重複的播放也不會讓人覺得太過於突兀，聽久了常常會忘了它的存在。音效方面做得還不錯，但也不是太過於特殊。



↑人物資料一覽表

結論

整體來說，黑之劍算是一個滿不錯的日本遊戲，對於RPG日漸減少的遊戲界來說，也算是可以稍作解渴的作品，有興趣的玩家不妨拿來試試，以作為幾個月後上市之前的暖身運動。



- S.RPG
- TGL
- WIN 95
- ￥8800

日本TGL所開發，深受歡迎的SRPG「神奇傳說」遊戲，終於要以中文版的形態在台灣登場了。本遊戲繼承了在日本非常有名的「FARLAND STORY」系列的高操作性及喜劇性的戰鬥場面，在Windows95上也是套非常新的遊戲系統。

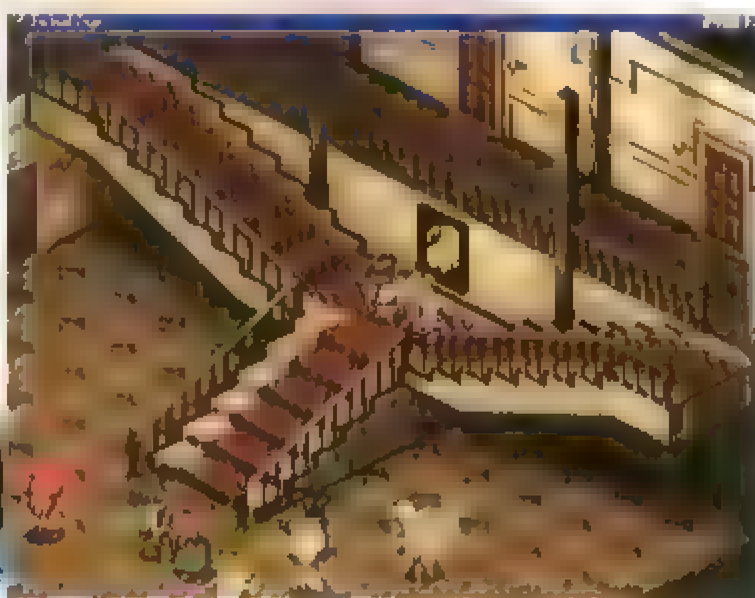
故事內容

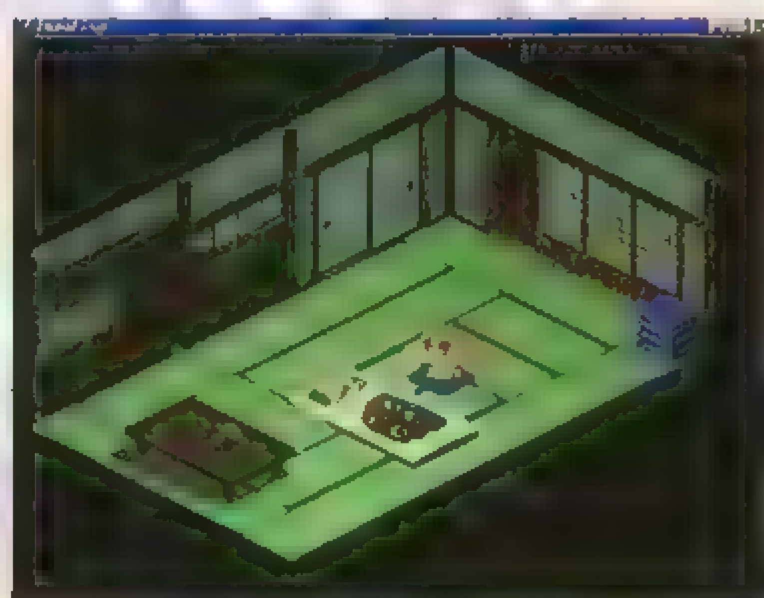
離大陸不遠的地方有個叫彥都梨希的小島，島上有個東西橫貫的烏魯卡奴斯山脈，在山脈的兩端則有兩個國家互相敵對著：在北方是個軍事大國「優葛」，而南方是個富裕的農業國家「琵斯」。雖然這兩國長久以來不斷發生小糾紛，但是在17年前的一個大戰後，兩國之間在外表上就始終保持著友好。

除了這兩國之外，在島上還有一個周圍都是砂漠和樹海的地方，人們稱它為七耳克。在這不屬於哪個國家的邊境地方，住有一群異乎尋常的魔族。他們持有超越的能力，也因此受到島上人類所恐懼及排斥，而被排擠到這貧乏的土地來。

在數年前，這裡出現了一位叫阿維的男人，他為了要確保魔族的生存地位，宣佈要將七耳克變成一個魔族的獨立國家。不久魔族的努力有了結果，也使得琵斯、優葛兩國之間因為懼怕魔族的攻擊，而締結了友好關係。

在琵斯的東邊有個叫杰思達的村子，住在村子裡的18歲少年雷龍，在17年前大戰的時候失去了雙親，他和同病相憐的拉魯福倆人，皆被騎士的步萊伊所扶養長大。隨後他們為了參加熱鬧的





↑美侖美奐的場景畫面

祭典而去瑟斯，而故事也由此展開…。

遊戲的圖片效果

↑刻劃細膩的人物

遊戲畫面爲45度斜角的立體畫面，當然地圖也是採用立體的方式：繪圖使用3D套裝軟體製作，而且充份應用了在Windows95上的高解析度256色的特色，使故事更加精彩。因爲使用了Direct X系統，在Windows95上也能得到相當良好的高速處理。

音樂採用製作「FARLAND STORY」系列第一集的笠原智緒，及SWORD DANCER系列的安齋裕子的作品。由這些專業作曲家所作的音樂，使遊戲的內容更加動人。

↓具有高低差的地形效果

遊戲系統

遊戲是以回合制來進行，在各回合裡可執行移動及行動（攻擊、魔法等）兩種動作。攻擊除了一般的攻擊方法（攻擊方法依角色的不同而有所變化），如果敵人在自己所在位置的直線或是橫線上時，還可使敵人遭受到更大的損傷，這就是所謂的「突進攻擊」；還有可將所積下來的力氣，讓對方受到會毀滅性的損傷等等，每個角色都持有自身獨特的特殊攻擊方法。

魔法也分有火、水、風、土、光明、黑暗等屬性，依角色的屬性不同，使用的魔法也會隨之改變，當然根據對方的屬性不同，各個的魔法的效果也會不一樣。

結論

「神奇傳說」是「FARLAND STORY」的外傳，除了擁有極出色的聲光效果外，在各方面的表現上也相當不俗，如果喜歡日式SRPG的玩家，可以試試此款佳作。

↑各種屬性的魔法效果

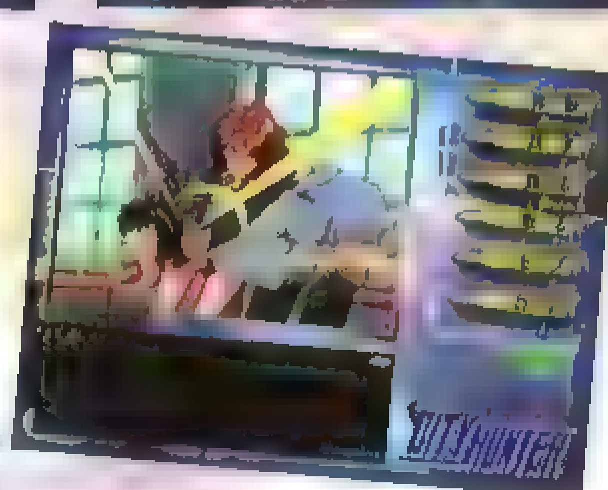
- AVG
- 集英社
- WIN 95
- ¥7800

大約是在五、六年前吧！有一部日本漫畫是由集英社所出版，由北條 司（條字左邊應該沒有亻字邊的，但是輸入法中沒有這個字，請多見諒。）所主筆，當時這套漫畫風靡了全國，幾乎是每一個有看漫畫的人都曾經看過這部漫畫。說到這裡，我想大家都知道是什麼了；沒錯，就是城市獵人。如今，這套漫畫又要再度捲土重來了。請不要誤會，並不是又要發行續集了，而是要出現在電腦遊戲界了；這次同樣是由集英社以及北條 司聯手出擊，名稱當然也是"城市獵人"了。

發現美女了

擦掉留言版的後果

被美女搭訕了



偷掀女刑警裙子的下場

故事背景

紅茶店的超級殺手海怪

在這次的城市獵人電腦遊戲版中，保留了以往漫畫版中所有常見的人物，如隨身帶著巨大鐵鎚的惠香、嫵媚動人的美君刑事、開紅茶店的超級殺手海怪、當然還有自認為是超級種馬的主角孟波（以上人名因考量到中日文字的差異，所以一率採用中文譯名）。整個故事的風格也與之前的漫畫風格相當類似，委託人在新宿車站的留言版上留下了XYZ的委託訊息，但因為屬名是男人的名字，所以被孟波偷偷擦掉，為此委託人特地派出了一名美女直接到新宿車站與孟波接觸，果然讓孟波乖乖地就範，心甘情願的接下這個任務，而展開一連串精采刺激的冒險行動。因為這個遊戲國內已經有廠商準備代理，未免各位玩家到時後失去新鮮感，所以小的在此對劇情並不再贅述，留給玩家們到時後自己慢慢品味。

有別於一般日文Windows的遊戲採用256色的模式，這個遊戲只能在Hi-Colors的模式下執行，算是相當特殊的一點。但是在畫面的表現上卻叫人懷疑是否有這個價值，玩家們可以從所附的圖片上自行評論。不曉得是不是集英社第一次製作遊戲的關係，整個遊戲的製作方式相當奇怪：光碟內共分四個子目錄，分別是AVI、BMP、WAV以及TXT四種檔案，也就是說玩家如果想看遊戲中的動畫部分，可以直接執行AVI的部分，想看圖片只要執行小畫家就可以全部看完，WAV檔

偷掀女刑警裙子被逮捕了

案則是遊戲中的音樂，TXT則是遊戲中的文字訊息，再加上一個主程式檔將這些類型的檔案結合在一起，就是城市獵人這個遊戲了。真不知道要說它是粗製濫造還是簡潔明瞭，但不論如何還是完成了一個遊戲。

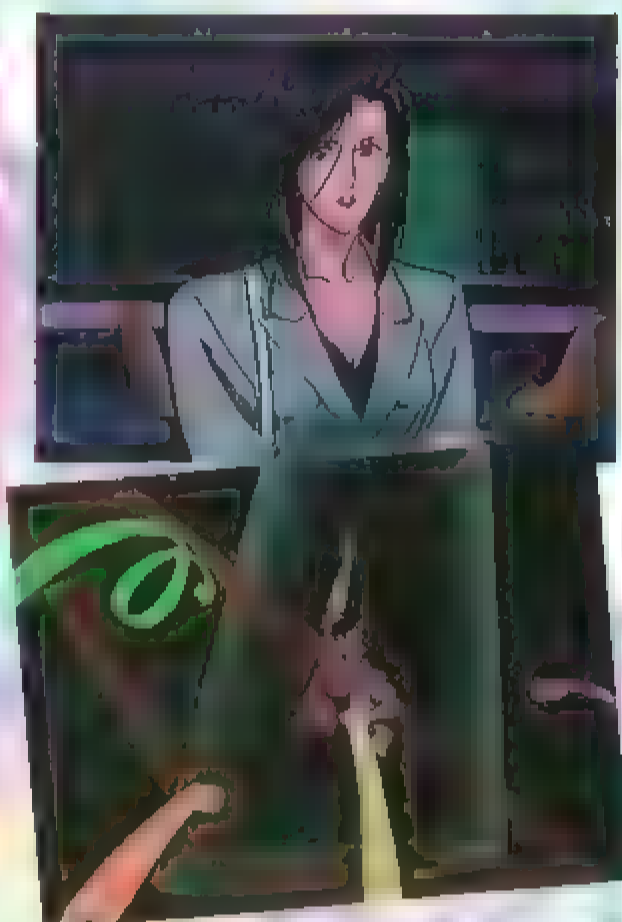
遊戲類型

說了半天，還沒有提到這個遊戲的類型，城市獵人這個遊戲屬於相當傳統的日本文字冒險遊戲，單線的劇情、簡便的操作介面，也就是前幾期筆者所提過的電子書式遊戲，在每一個畫面將所有的指令重複執行一遍就可以破關的遊戲，而且這個遊戲為了怕玩家們卡在遊戲的某個地方，還特別設計過劇情，使得玩家完全不會有卡住的情形發生，可說是相當地體貼。也因為這樣的關係，整個遊戲中只設計了一個存檔的地方，因為本遊戲實在是沒有必要使用Save/Load大法。

既然是一個傳統的日式文字冒險遊戲，那麼我想有經驗的玩家都知道整個遊戲的重點，也就在於劇情的部分。好吧！我們就來看看城市獵人的劇情部份設計得如何。小的在前面曾經提到過，這個遊戲不僅繼承了城市獵人這個名字，連劇情部份也繼承了城市獵人的風格。沒錯，在它是漫畫的時候風靡了千千萬萬的人，包括筆者也看過七、八次，甚至買了一套回家珍藏以便於隨時複習，但是今天把它搬到電腦遊戲上之後，它的風采魅力是否還能夠再次重現呢？小的在玩完整個遊戲之後左思右想了一遍，結果答案是不能－為什麼呢？

以前在看漫畫的時候，我們都是以旁觀第三者的身分在看著漫畫中的人物，看著漫畫中的人物出神入化的槍法，看著孟波以好色來掩飾自己的精明幹練，然後跟作者一起陶醉在想像的世界之中。而將這一切轉換到自己身上之後，應該是蠻美好的事情，但是想像一下，如果這時候你只剩下對話、搜索、拿取這三件事可做的時候，那還有什麼樂趣可言？一切想像的樂趣全部被剝奪，你所必須要做的只是在適當的時候按下適當的指令，然後看著劇情自己發展，完全沒有玩遊戲的意義在裡面。與其做成遊戲，還不如做成電子書來得方便。因為這個遊戲的劇情是完全單線式的，連個走錯路的機會都沒有，這樣的遊戲以小的的看法很難去找出它的樂趣何在。

至於遊戲的畫風因為掛著北條司的名字，所以大致上都還不錯，保留了以前漫畫上的風格，相去不會太遠，音樂的部分則相當乏善可陳了，整個遊戲中所有場景由三個WAV檔包辦，讀者可以想像會有多麼沉悶了，而且這三段音樂做得都還不怎麼樣，依小的建議玩家們在玩這個遊戲的時候可以把喇叭關上，等到有動畫的時候再把喇叭打開。提到動畫，這個遊戲提供了十幾段的動畫，畫得都還不錯，有空的時候拿出來單獨播放也是個相當不錯的主意。


→風采依舊的冴子刑警

←Yes，答對了

←有美女在呼喚我嗎

→美術館內依然有這股高水準的作品

↑裡面有美女在洗澡嗎

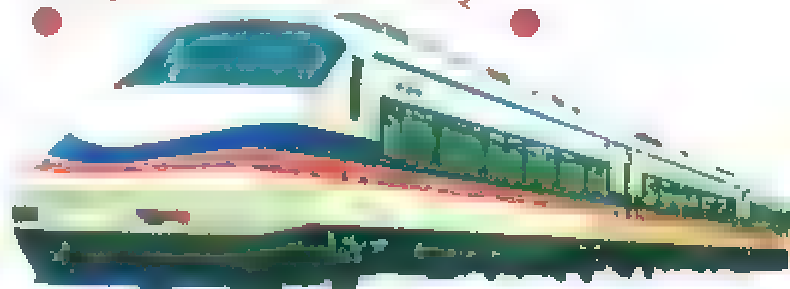
↑孟波最拿手的行動

↓惠香妳要許甚麼

結論

其實城市獵人這個遊戲的劇情寫得還相當不錯，與之前漫畫上的味道相當接近，只是整個遊戲的操作介面，將遊戲的自由度以及樂趣全部抹煞，這或許是該公司第一次製作遊戲的原因有關吧！或許下一套可以真正地將孟波重新復活在我們這些孟波迷的心中吧！

↓所有人物大集合


Windwalker

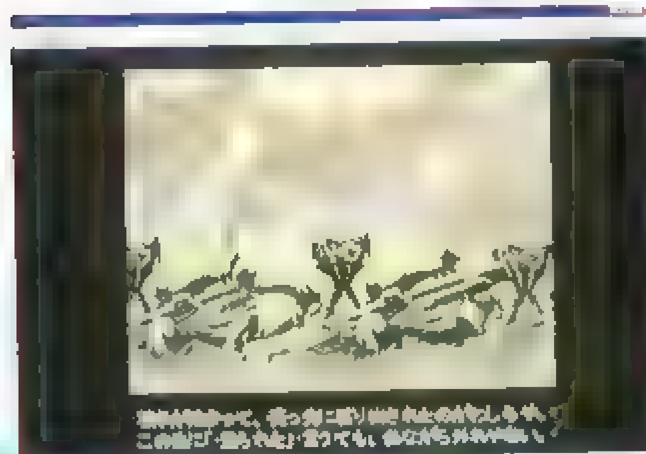
- AVG（18禁）
- Fairy Tale
- WIN 3.1/WIN 95
- ¥8800

BLUE EYES（以下簡稱 BE）由日本 H-GAME 老舖 Fairy Tale 所推出，是一套科幻背景的成人限制級冒險遊戲。在此值得一提的是，BE 是由 Hard Cover 這個小組所製作的，對日本 H-Game 稍有研究的玩者們，應該都知道 Hard Cover 以其異色風格聞名，他們的第一個作品〝Necronomicon〞所標榜的恐怖風格和細膩畫風，在當時引起了相當的震撼；而接下來的〝マリアを捧げるバラード〞，以發生在曼哈坦的恐怖殺人案為題材，更創下了 98 遊戲 16 色系統上的血腥極致。Hard Cover 的作品有著和一般 H-Game 不同的故事內涵和深度，值得玩家們給予特別的關愛，不過這套〝Blue Eyes〞和其以往的恐怖風格不同，膽子小的玩者們可以不必怕玩這套遊戲時被嚇破膽。

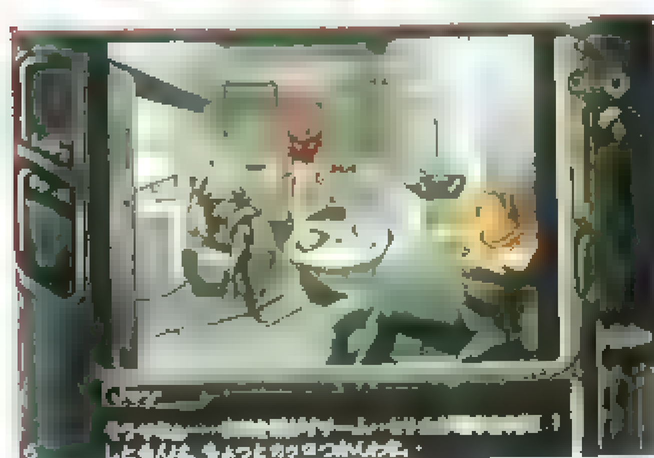
故事內容

首先介紹遊戲故事內容，故事背景是在西元 2040 年地球與太陽系外的星球接觸開始。西元 2109 年地球和外星人談判讓步，允許外星人移民到地球定居。西元 2190 年，為了超鋼金屬〝WIN〞輸入的問題交涉，而與 CUEL 行星關係惡化，四年後雙方正式宣戰。西元 2198 年地球對 CUEL 行星發動最終戰爭，將 CUEL 行星爆炸，戰爭結束。西元 2201 年，地球各國實施臨時戒嚴令，開始掃除地球境內 CUEL 星球人。西元 2206 年掃蕩完畢，取消戒嚴令…

玩家扮演的是在西元 2200 年一場不明原因全隊被滅，而唯一僥倖存活的馬提斯（現任西力卡組織的領袖），同伴有西元 2197 年在一場戰爭倖存的喬伊（現擔任西力卡組織的網路工程師），以及前西力卡組織領袖的女兒—西莉佳。西力卡是個亦正亦邪的組織，專司偷取寶石、藝術品等，當然也接受案件的委託。西元2216 年，三人這天在皇家大廈幹下一票脫險後，搭乘電車前去見新案子的委託人，委託人米魯（女）對主角施以色誘後，委託主角去向黑社會頭子蒙雷偷取藍眼寶石。所謂的藍眼寶石，其實是由三顆一樣的藍寶石所組成的，米魯的大叔父由世紀怪盜手中奪得藍眼後，為蒙雷手下搶走，所幸米魯搶回一顆，但不幸其姐卻在房間內代她而死。為了替姊姊報仇及搶回其他兩顆藍寶石，米魯希望主角能為她奪回失去的物品。於是主角三人便四處尋訪，好不容易探聽到寶石的

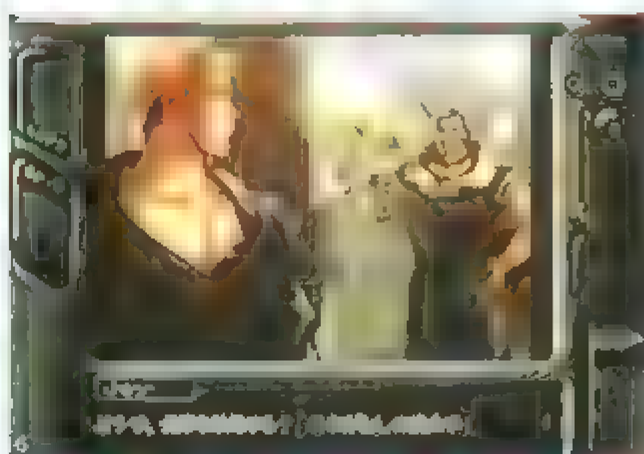


CUEL 星人的戰鬥部隊



三人在祕密基地內商談

在酒吧中與委託人米魯會面



以蒙雷的假影像來騙蒙雷的情婦上當開門

J-WIN 95

下落，正要奪取時，蒙雷卻慘死於不明光線下，而這光線正是當年使馬提斯、喬伊部隊全滅的關鍵，案情直轉而下，竟發現是CUEL星球人殘存者所爲，而藍眼寶石竟然是…

遊戲的特點

Fairy Tale已經全面進入WIN95 時代，因此BE也是對應JWIN 3.1/JWIN 95 ，在WIN95 系統上放入光碟機中會自動啓動AUTO RUN的功能，在第一次安裝時會啓動安裝程式，以後會直接開啓執行程式執行遊戲，可說是貼心的設計； BE也提供反安裝功能，可順利地從硬碟移除。而BE的安裝程式極爲有趣，會顯示出安裝時所需的時間以及已安裝時間，這在一般遊戲的安裝介面上頗不常見。BE 在記憶體的檢查上極爲嚴苛，縱使筆者電腦上有32M RAM，只要有開啓其他的應用程式，也會被BE拒絕進入，這一點各位玩家可要特別注意。

BE 的劇情系統是單線發展，只要玩家反覆的觀看、對話、思考，就能夠進行下去，難度屬

皇家大廈遭西力卡組織的侵入

三人在電車中閒聊

外星式的建築物

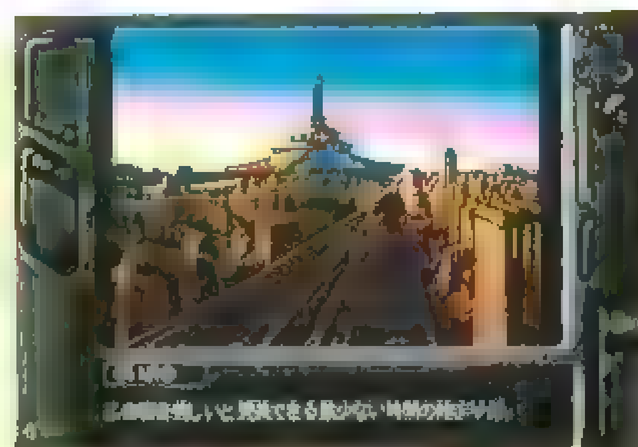
在地球上CUEL的遺跡

中等程度。而遊戲開始時所交代的各年代大事件，慢慢地會在遊戲過程中逐一串接顯現，以劇情安排而言，是不錯的設計，也令BE 除了在 H 級的CG畫面外，劇情上也能有相當的表現。但是BE在結尾部份稍嫌快了點，是美中不足的部份。

接下來談談遊戲畫面。 BE的畫面已進入 SVGA 時代，畫風維持以往的風格，用色偏寶而略帶灰暗，但也成熟許多。動畫部份則以 AVI 檔撥放，銜接之處不會令人有唐兀的感覺，效果還不錯。而BE的音樂是撥放CD 音源，曲子做得還不錯，可以一聽。音效則是WAV檔格式，雖然不多，但也都蠻適合場景。

新式兵器—飛天摩托車

由蒙雷的情婦手中取得藍寶石

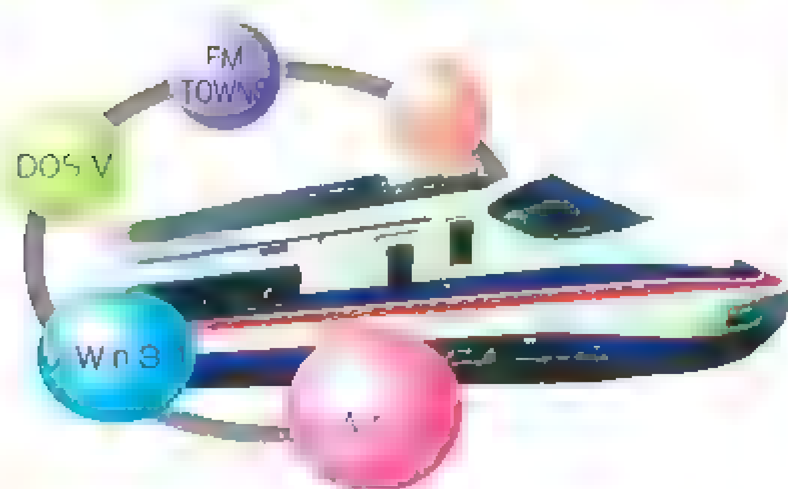


巨大的外星生物

在操作介面上， BE的遊戲介面並非與一般日本傳統文字冒險遊戲類型一樣，用文字指令來做選擇，它是採用和美國SIERRA公司所發行的冒險遊戲類似的滑鼠游標系統，只用滑鼠右鍵就可以切換不同的功能，例如：觀看（ Look ）、思考（ Think ）、談話（ Talk ）、移動（ Move ）等等。在特定的場合時，則使用地圖選點的移動方式，眞正脫離傳統的文字指令選項模式，操作上一點也不會有讓人無法適應的感覺。

結論

BE 這套遊戲最低的硬體需求爲IBM 486 、兩倍速光碟機、硬碟空間須20M Bytes 、8M RAM，作業系統爲JWIN3.1/JWIN95，支援 WINDOWS 環境下的音效卡。各位玩家若是玩膩了純美少女的H-Game，可以試試BLUE EYES，相信會有不同的感受。



- S.RPG
- TGL
- WIN 95
- ¥8800

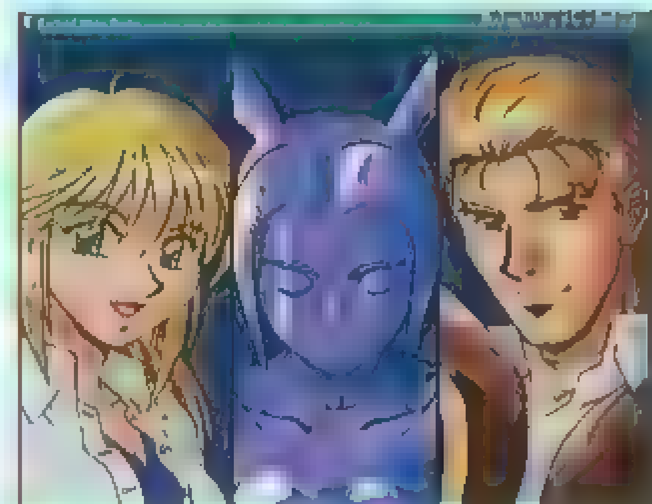
WIN 95

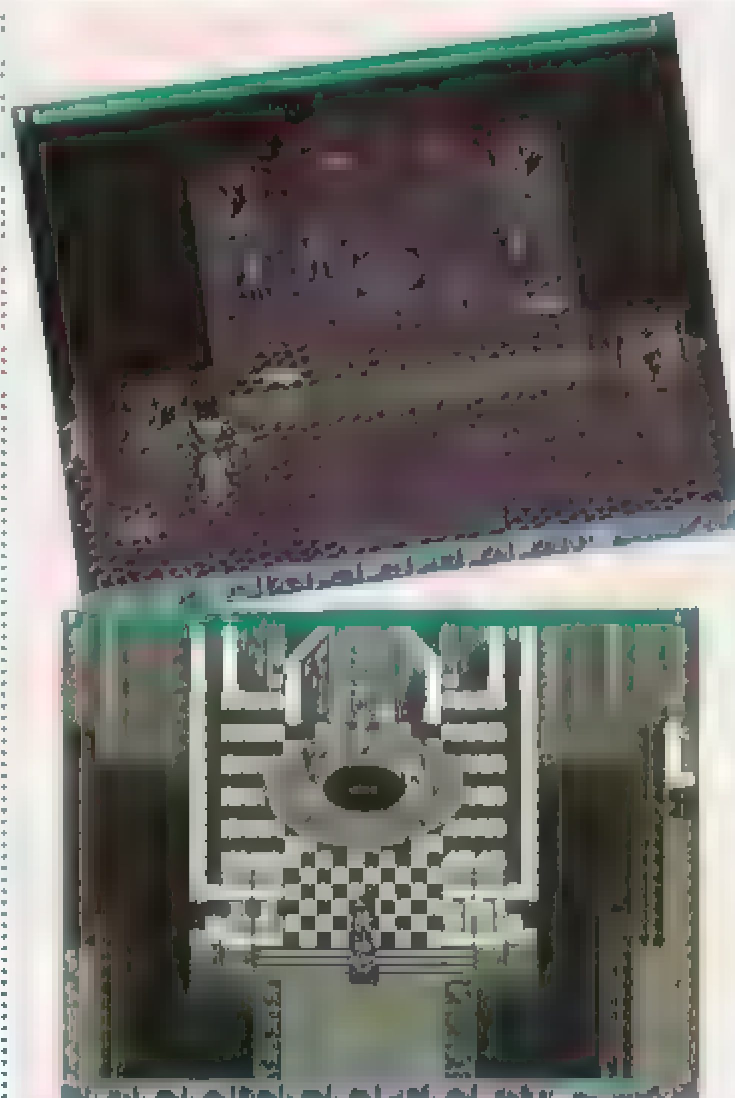
日本TGL所開發有名的SRPG「FARLAND STORY」系列的最新作品「勇者鬥狂神」，已決定在台灣發售中文版了。雖然此系列在台灣稍有名氣，但仍可能有些玩家對此遊戲仍不太清楚，因此藉這個機會對此系列做個簡單的介紹。

遊戲架構

此遊戲的故事開始於有個男孩深信自己是神，企圖以邪惡的力量來征服全世界。這時住在浮於大空的魔術都市的主角萊茵，和發覺到自己是人工精靈的女主角阿莉安，便想要一起去阻止這股邪惡的力量。

日本的「FARLAND STORY」系列，都是設法解決在一個地區所發生的事件之型態，但此遊戲卻不是如此；本遊戲舞台是以一個世界所具有不同的文化及氣氛為背景，遊戲本身也分有四個部份，除了最後一個部份之外，先從哪個部份玩起都可以。





遊戲系統

因為有「初學者也可輕鬆的玩」之介面，所以不需備有複雜的知識就可玩此遊戲。遊戲大部份的條件都是使敵人全滅，或是打倒某個角色等等，所以只要在每個關卡裡達成所決定的目標的話，就可以順利過關。遊戲中總共有40個不同的關卡。

此遊戲有點類似SF型態，登場人物也有一部分是來自「FARLAND STORY」系列，且也留下的「FARLAND STORY」系列裡所採用的可「變身」行動的種族，每個人物所具有獨特的戰鬥場面也仍舊不變。還有此遊戲實現了人物同志皆會互相協力，而產生合體的攻擊效果，是之前的「FARLAND STORY」系列所未有的效果。

說到繪圖及音樂也是相當不錯，在之前的「FARLAND STORY」系列裡全是DOS的16色，而此遊戲是因為使用Windows95的系統，所以也成為高解析度的256色。從以前就有很好評價的日本TGL的音樂，在遊戲裡仍保有一貫的水準，全曲

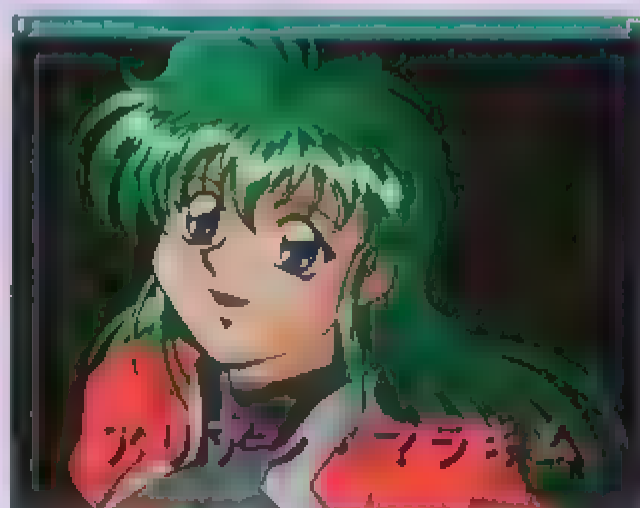
↑遊戲中的各人物

人物介紹

萊茵

是本遊戲的故事主角的青年。生長在一個貧窮的家庭裡，少年期過得相當困苦；雖然如此，他很尊敬教他學問的老師巫夫奇姆，是個學習認真又熱心的學生。他擁有化解敵人及增加別人強度的能力。

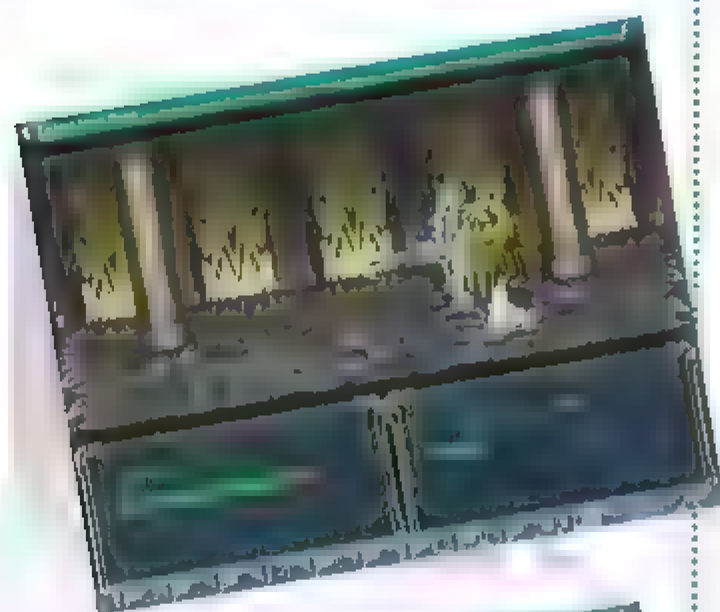
阿莉安



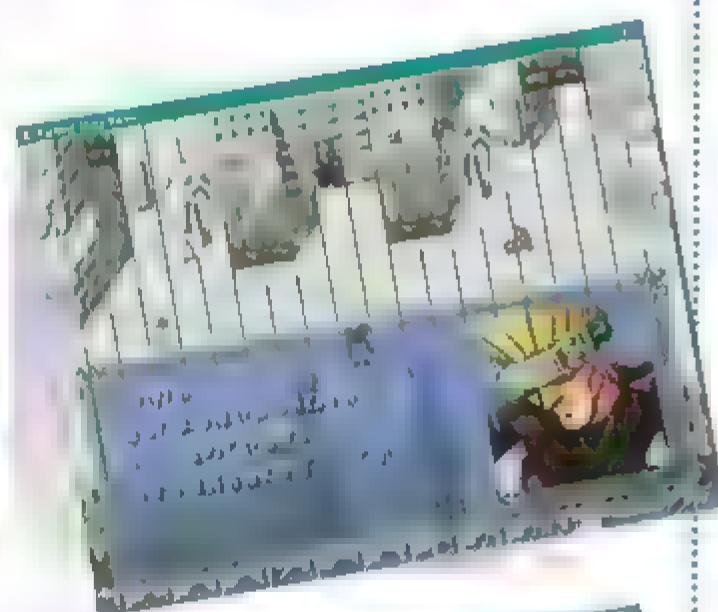
是著名巫夫奇姆在乙醚中製造出來的人工精靈，具有高強的戰鬥力，並兼任警衛和助手，常與巫夫奇姆及萊茵一起活動。雖然在第一次見到萊茵時，有著冷淡的態度，但本性既開朗又頑皮。一心想要當萊茵的姐姐。

希露薇亞

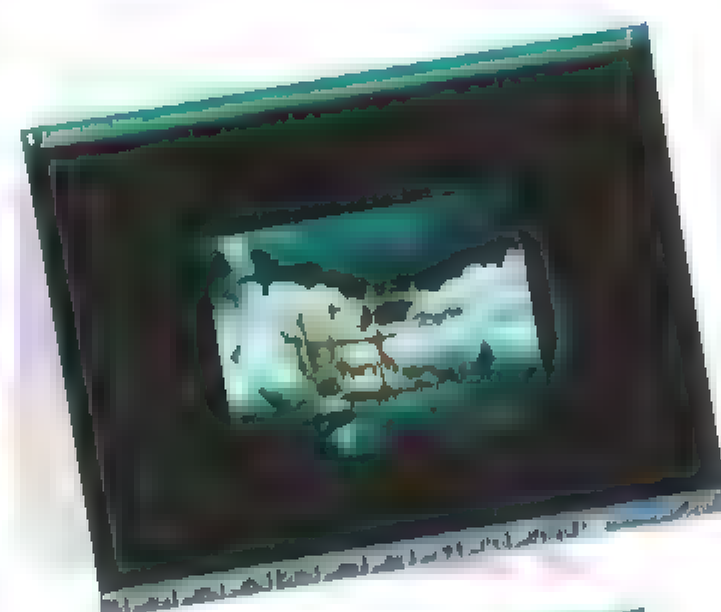
是人工精靈阿莉安的妹妹，以前剛見到萊茵時還很小，但馬上就長大並出現在本遊戲中。比起姐姐來，給人有種直率且笨拙的印象；但是在她那尖銳外表的內在，卻是個溫柔善良的女性。

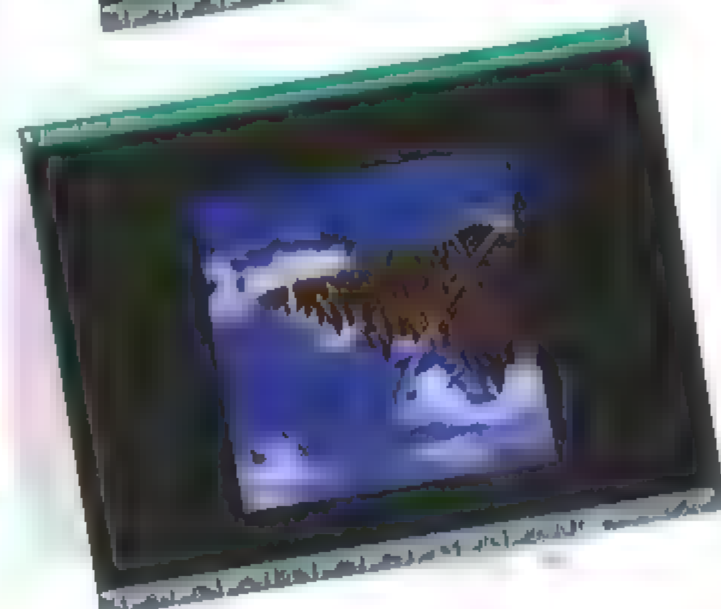


↑ [illegible]



↑ [illegible]



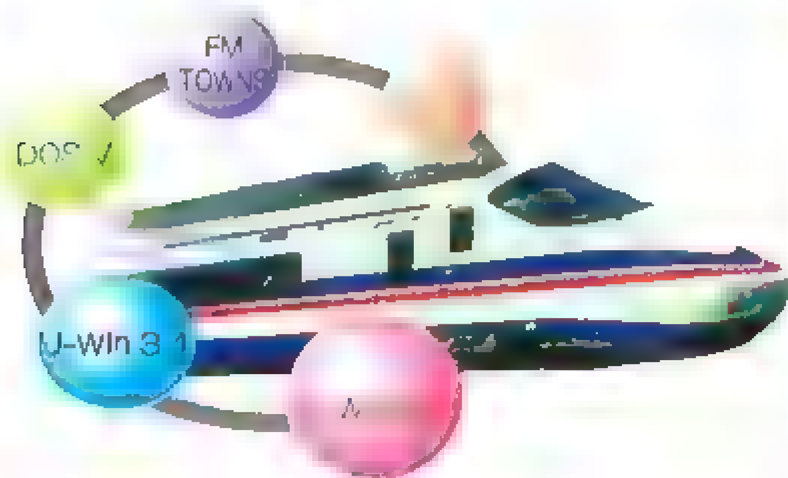


↑ [illegible]

都是CD-DA對應，使整個遊戲在進行時相當地震撼動人

結論

「勇者鬥狂神」是「FAR-LAND STORY」的第八彈作品，不僅聲光效果相當優秀，在整體表現上也頗完整；如果喜歡日式SRPG的玩家，敬請拭目以待



●AVG（18禁）
●INTER HEART
●WIN 3.1/WIN 95
●未定

MOONLIGHT ENERGY 2（以下簡稱ME2），是由日本INTER HEART所製作有名的成人級的冒險限制遊戲（俗稱H-GAME）。ME2遊戲光碟內含上、下集兩套，當第一套（簡稱MOON2-1）結束時，會獲得組密碼，玩家可以用此密碼來進行第二套遊戲（簡稱MOON2-2），與其說是兩套二合一，不如說是上下集合集較為恰當。

故事背景

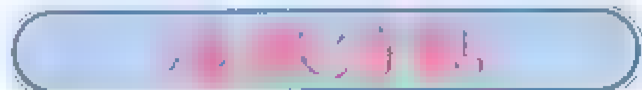
首先介紹ME2的故事內容，從片名MOONLIGHT ENERGY的字面上來分析，既然是月光，必然是女子與女子間所發生的事，沒錯，故事劇情正是描述一位女子高中生瑪琪，在女子高中校內所發生的事情。由於瑪琪個性十分好色，只要是被她看中的女子，不論是學生還是老師，都無一倖免。當然劇情中一定會安排

↑每天上課都要擠電車

一位宿命的對手，來打擊一下主角，這個宿命的對手就是蕾拉。在遊戲中段，瑪琪前去找蕾拉挑戰，結果想不到會大敗（當然瑪琪所謂的挑戰就是性的挑戰），

於是接下來，瑪琪便積極的尋找其他方法或手段能夠戰勝蕾拉。當然最後瑪琪終於如願以償，獲得最後的勝利，不變的劇情架構，不過還是很誘人。

↑攻略人物的戰鬥畫面



拿到這片光碟後，依照慣例先看看一下光碟內的檔案內容

↑健身房的女子

麼，全部都是使用自己格式的資料檔，也就是沒有WINDOWS標準的檔案格式，例如：BMP、WAV、AVI等等；換句話說，只有進入遊戲才能欣賞到遊戲內容。本套遊戲沒有CD音軌，而其音樂及語音都是直接使用WINDOWS所設定的多媒體裝置

↑與蕾拉宿命的對決

來撥放。在WINDOWS 95的系統上，放入光碟機後會直接啟動AUTO RUN來自動進入遊戲，遊戲本身並不需要安裝到硬碟上，可以直接在光碟上進行遊戲，遊戲進行途中會有十個存檔的機會，但因為ME2在玩完遊戲後並不會提供CG看圖模式，因此筆者建議儲存成十一個不同檔名的檔案，以便日後想跳關或欣賞時可載入進度用。整個遊戲雖然在光碟上進行，但遊戲過程非常流暢，動畫、音樂、語音一氣呵成，讀取光碟及硬碟的時間很少，不禁令人佩服ME2程式師的程式功力高明啊！

再來看遊戲畫面，畫面雖然只是256色，但ME2並不要求螢

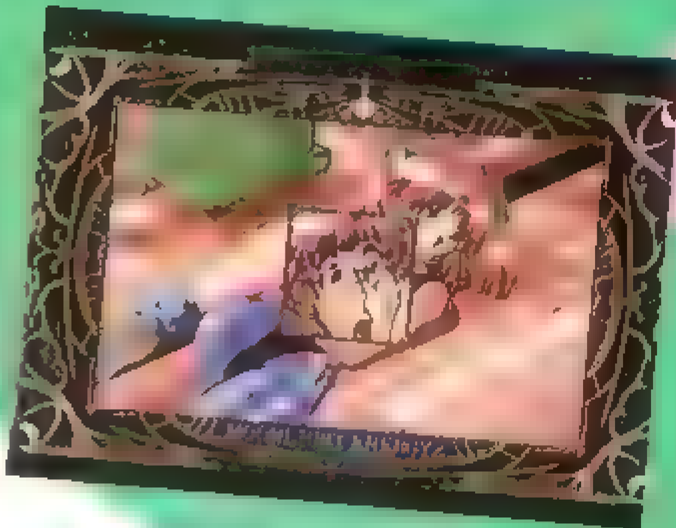
↑劇情選項

U-WIN 95

↑楚楚動人的莉莎

↑眾人在教室內議論紛紛

↑在美術教室遇見老師



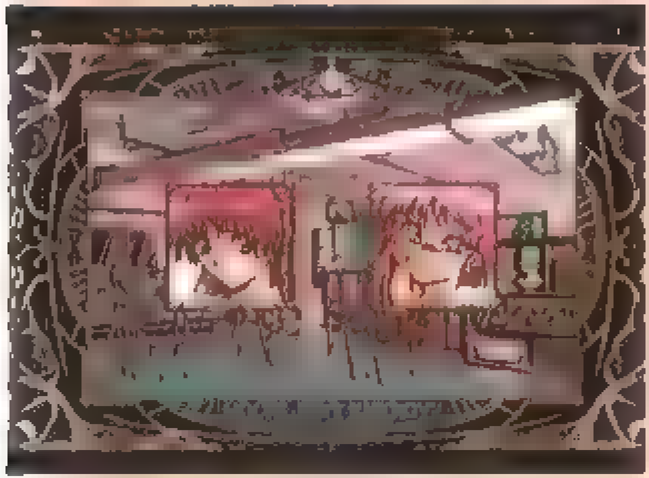
↑哇！噴鼻血了！

↑眾女子圍攻老師

幕的特定解析度及色彩數，從256色到全彩都可以執行遊戲，無須特別限定在256色下。遊戲進行時，遊戲畫面會佔滿全螢幕，但仍可切換到WIN95的功能BAR，當玩家臨時選擇其他應用程式時，遊戲會全部暫停（音樂、語音及動畫），直到控制權回到遊戲爲止。在主畫面及介面的安排上，尚稱簡單明瞭，除了開頭的全螢幕動畫外，各人物角色的動畫動作流暢，而人物表情豐多且生動有趣，用"華麗"一詞來形容ME2的動畫實不爲過。至於人物的畫風上，則秉持日本H-GAME的一貫傳統，美少女的臉蛋，姣好豐滿的身材，重點部份則以馬賽克來處理，用色上還蠻舒服。

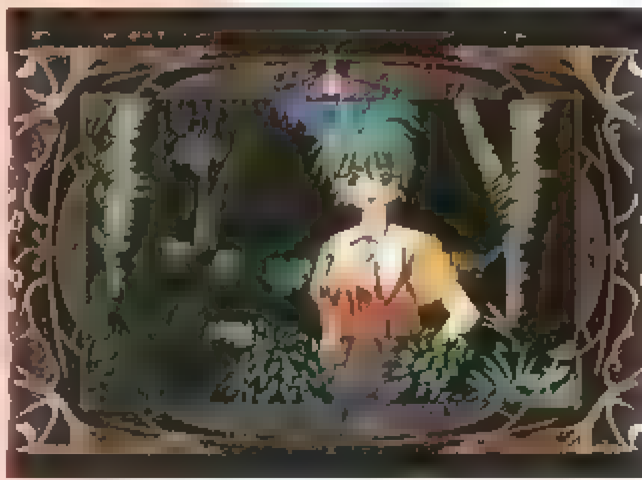
接下來談談音樂及語音，音樂還不錯，有一定的水準，也蠻耐聽的，語音就像包裝廣告所寫的一樣，全程語音配音，不但所有人物角色的對白，都有語音，就連劇情旁白也是全程語音。畫面上除了偶爾出現的選項之外，沒有其他的文字，因此玩者必須用耳朵去聽日文對白（沒錯，沒有日文對白字幕），才能了解其內容，這一點對國內的玩家而言，是一項極大的挑戰。不過遊戲人物所用的日文並不是很難，只要"日聽"還可以的玩者，應該可以勝任。

↑在車站遇到同學聖子



↑口水都流出來了！

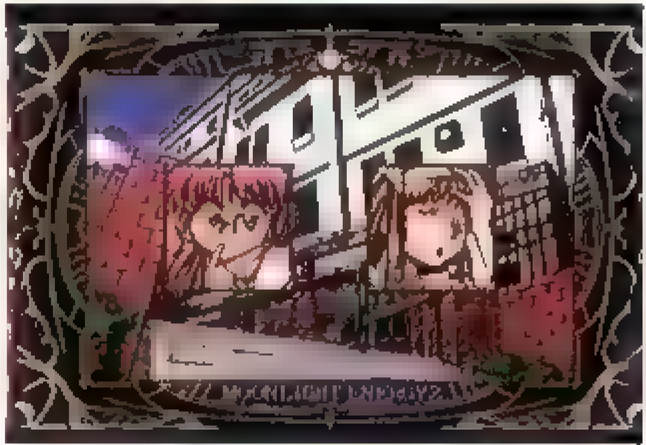
至於遊戲性，由於遊戲本身的設計是讓玩家能夠輕鬆地進行遊戲，因此在劇情上的架構是採單線劇情發展，而冒險部份的限制就遠比其他H GAME來得簡單多了，玩家只要聆聽對話（若是不想聽可以用滑鼠鍵連打來加速遊戲的進行），遇到選項即使選錯項也不打緊，程式會重複到選對爲止才會繼續進行下去，若是來到攻略女子的選項，只要稍加注意且多嘗試，讓對方的興奮度比瑪琪高就算成功了。各人物角色的表情繁多，特別是女主角瑪琪的表情更是誇張，舉凡流口水、噴鼻血、腦炎變態等等的表情，甚至還穿插了兩段美少女瑪琪變身的全螢幕動畫，無不令人爆笑不已，有時筆者甚至有女主角瑪琪其實就是男人化身的感覺呢。



↑樹叢中神祕的女子

結　　論

各位玩家若是想輕輕鬆鬆的，好像欣賞卡通般的玩遊戲，那麼這套擁有華麗的動畫以及全程語音的ME2該是不錯的選擇。



↑在校門口遇見里美

- AVG(18禁)
- FAIRYTALE
- WIN 3.1/WIN 95
- ￥6800

實感電話2

早在幾年前就有所謂的視訊電話了，但是由於ISDN還不是很普及，因此還不是十分地普遍；不過今次在遊戲中，我們可以一起來體驗一下最新型的實感電話，透過這部話機，玩家可以若有似無地接觸到對方，更不用說是真實的影像了。準備好自己的記憶卡了嗎？一起到VC2(實感電話 2)的世界來吧！別忘了帶著你的電話本喲！

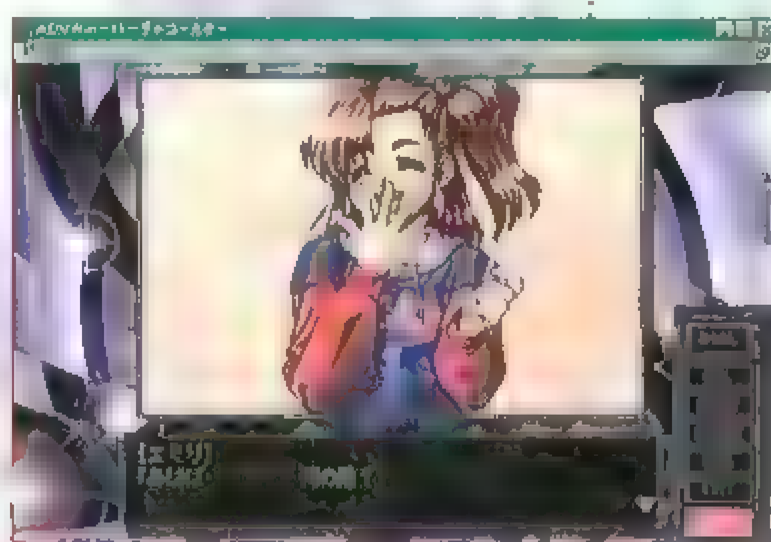
故事背景

在進入VC2之後，玩家會收到有錢的富家小姐愛美麗寄來的最新的科技產品──實感電話，這個東東是用來電話交友的，因為愛美麗看你一天到晚無所事事、孤家寡人，也亂可憐一把的！(其實是她偷偷在喜歡主角啦！)便想你去交個女友，看會不會振作點，不要一天到晚窩在房裡打PS(和筆者的情形酷似，只不過我多了台SS而更可憐，嗚嗚……)。有了愛美麗的友情支援，主角決定要好好地追上一個終身伴侶，所以就開始了這趟VC2的戀愛之旅囉！

遊戲架構

由於遊戲的進行完全由那部實感電話主導，玩家除了打開PC存檔之外，既不能上床睡覺，也不能看電視，更遑論出門了；所有的動作都只能透過實感電話來引發，所以一開始就要先CALL給服務台，先按一下DATA的部份，會有你所擁有的電話號碼，然後便可以開始DIAL了；接通服務台之後，是一個打扮得漂

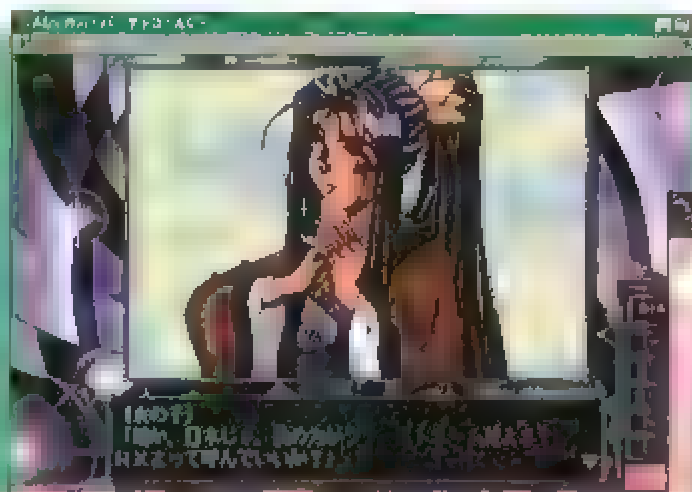
↑接通電話之後可以和3位漂亮的妹妹互訴心曲哦！



↑年紀雖小但是心智卻不小的愛美麗，可是有錢的富家千金哦！

↑透過VC可以看到女孩真實的表情

J-WIN 95



↑透過VC可以看到女孩真實的表情

↑不好意思，被護士小姐看到了

↑雖然在住院中，但是對於愛情的渴望是不輸給健康人的

↑這個就是實感電話了

辣的兔女郎，CHECK過你的姓名之後，便可以正式上線了。每一次都會有三位不同的女孩和你對話，把握短短的幾分鐘對話時間，增加對方的好感；等到一對一的時候，便可以鼓起三寸不爛之舌，好好地灌她迷湯，讓她把電話號碼告訴你，再做進一步的交往；如果你的功力夠的話（當然要看得懂八、九成的日文才行），可以讓她在電話中就讓你H的話，當然是最好不過了；不過吃閉門羹的機會也不是沒有，如果你擺出來的就是那副色狼姿態，就算警察不懷疑你和該姓女子的命案有關，遊戲也會讓你早點回床上去做夢。最重要的，還是要看得懂遊戲中的對話，而且對方幾乎是一直在發問，如果你總是答非所問，大概永遠會和美女擦身而過！

有了電話之後，當然就是想辦法把你心儀的女孩約出來囉！約會的感覺應該是不錯的，據說公園是個好地方，酒吧氣氛也不錯，不過到底怎樣，還是得看今晚的女主角而定，像練長刀的鈴香就喜歡身強體壯的男生，到公園走走談談心，對她來說是件非常羅曼蒂克的事；生病住院中的小夜子喜歡溫柔的男人，最大的夢想就是站在落日餘暉的海邊吹海風，不過如果能帶她到水族館看看自由自在的魚兒，也不難擄獲她的芳心。在科學研究所上班的，當然要有充足的知識才能把到，喜歡到處遊覽的，也得有豐富的旅遊常識才能侃侃而談，只不過有些東西實在太深（或者太奇怪）了，害得筆者鬱卒了好久，一直搞不定。

聲光效果

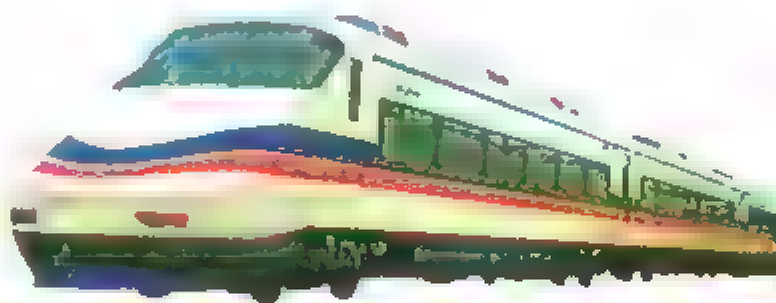
VC2基本上來說是一個簡單的電話戀愛遊戲，但是中間的對話相當地多，也還蠻有深度的，至少讓筆者有點認真的感覺，不過奉勸各位讀者千萬不要太認真，不然失落感會更大，只有H的圖片是不能滿足長久空虛的心靈的（如果筆者猜得沒錯的話，這篇文章煽情的部份不少，大概逃不過刷中長的法剪...）。圖片的美感度還算不錯，不過H的圖片大多是那種一點全露的，在雜誌上看到的機會是零，對於一個CD-ROM的遊戲，沒有語音總叫人有點遺珠之憾，音樂的部份大抵上是蠻符合遊戲進行的感覺的。

結　論

整體而言，它還算是蠻值得一玩的就是了；希望VC3中會出現像VF3那種3D的妹妹，那就更有高科技產品的感覺了！

↑、在水族館這種公眾場所有可以嗎？

• R X Z •

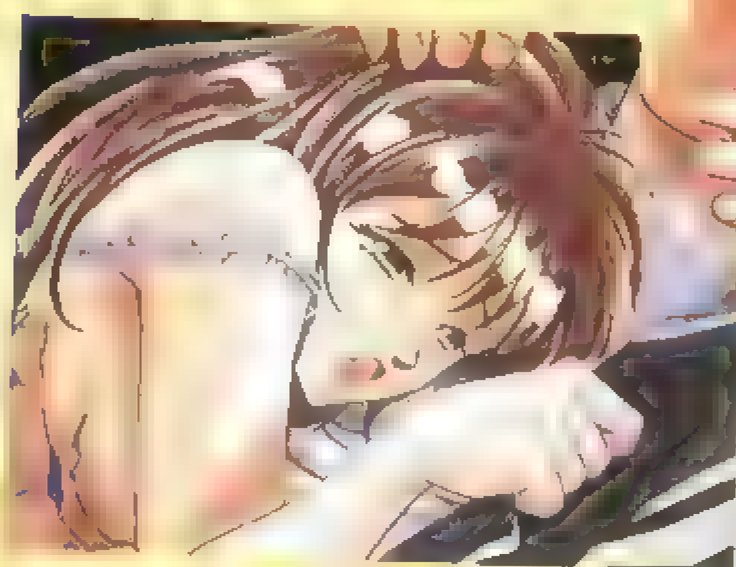


● AVG（18禁）
● PC-9801
● FAIRY DUST
● ¥8800

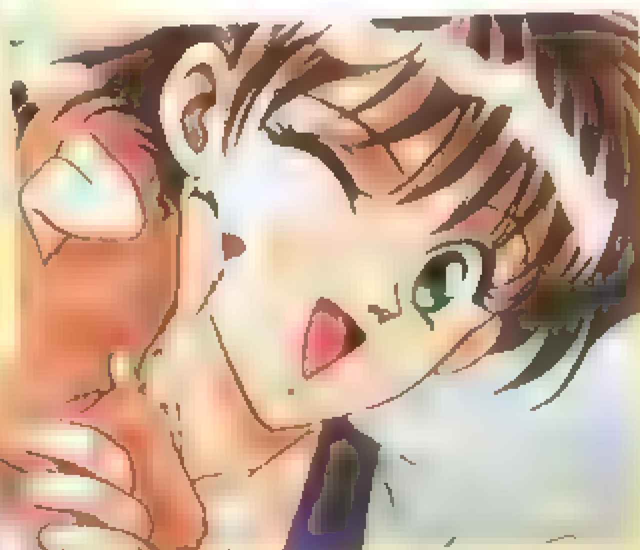
地圖式移動畫面

故事的主角正是時下日式冒險遊戲所流行的私人偵探，由偶然遭過的全裸男性木乃伊化的離奇殺人事件開始。殺人事件不斷地在各地發生，而故事中安排的第一女主角，也是主角的得力助手竹村眞琴，正是其中受害人的姊姊。事件肇因於一位向來活潑明朗的高中少女，某日因緣際會地在廢棄的雜物堆中拾獲了一只紅水晶項鍊，從此夢魘便如附骨之蛆，導致身不由己地犯下一連罪行。故事的劇情雖然簡單，取材亦無另創新意，但本遊戲之所以會在此介紹給大家，想必在某些方面必有過人之處。的確，本遊戲在系統設計、進行方式中確有値得借鏡的地方，暫時先請讀者諸君扮起偵探，一同來抽絲剝繭。

角色轉換時事件畫面

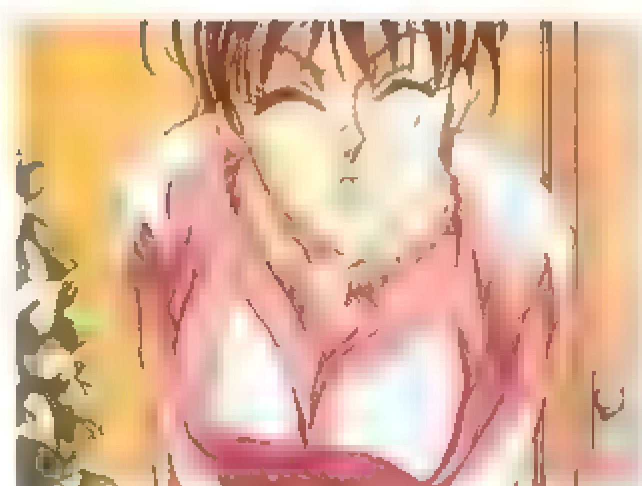


及時救出眞琴



可愛的女主角－眞琴

與眞琴的結局



眞琴嬌憨的一面

隨圖可見的養眼鏡頭

不可免俗地，在探案的過程之中會有些「獎勵式」的養眼鏡頭，意料中的豔遇更是隨處可見。而遊戲提供給玩家的滿足度也毫不吝嗇，只要在同時間內的事件點重複多去幾次，每次都會有不同的畫面呈現給玩家。但若玩者還是不知足、食髓知味的話，那可得當心了，玩過頭而耽誤正事的話可是會導致 Game Over 的喔！

遊戲的進行乃是採用在大地圖上圈選移動地點的方式，可說是相當便利。對於目前沒有事件會發生的地點也都會顯示著無法進入，不會將時間浪費在無謂的搜尋線索上，這點筆者就相當欣賞。此外本遊戲相當値得稱道的一點，就是在多線劇情的變化上。如前所述，遊戲中有第一女主

與夢魔作殊死戰的真琴

真琴，加油！

角的安排，而玩者每次出去探索時，均可選擇是否與您一同行動，無論同行與否，都會有不同的結果發生；有些事件須兩人同行方能解決，但有些場合身邊帶個伴兒總是不太方便辦事的，您能瞭解吧？哈哈！遊戲進行到後期，女主角會淪入惡人之手，若是玩者沉迷於眼前之物事，相救過晚，便會貽致終身之憾。遊戲雖可繼續進行，但結局都將會是 Bad Ending，玩者不得不戒之愼之。

既然有第一女主角，相對地亦有第二、第三的女配角，玩者亦可選擇不同的進行路線與之有

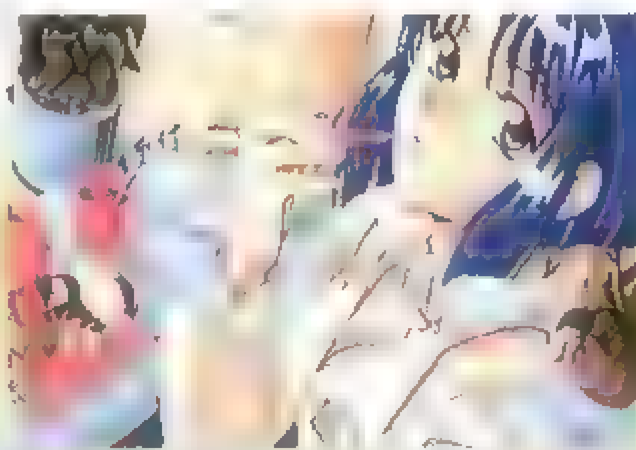
與萌的結局

可愛的彌生－事件肇因於此

真琴之死－Bad Ending

化身夢魔的彌生

美好的結局。難能可貴的是對於劇中角色個性的賦與，玩過的人必會對活潑美麗的女主角深深著迷。另外，相對於複雜多變的多線式劇情來說，S/L 大法必是不可或缺的，有些關鍵甚至要失敗幾次方能找到正確的途徑。有鑑於此，本遊戲的記錄欄位也提供了十六個之多，方便玩家隨時存取。



遊戲第二女主角－萌

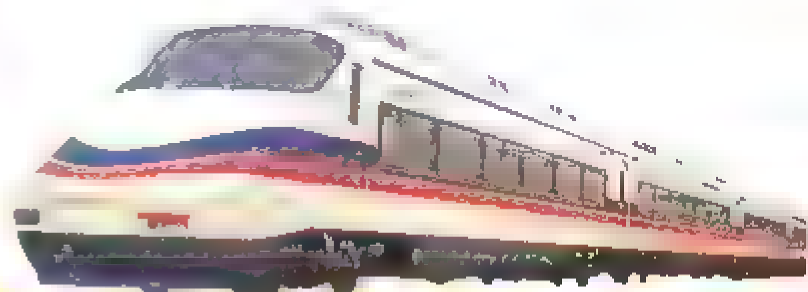
只顧享樂後果自行負責喔！

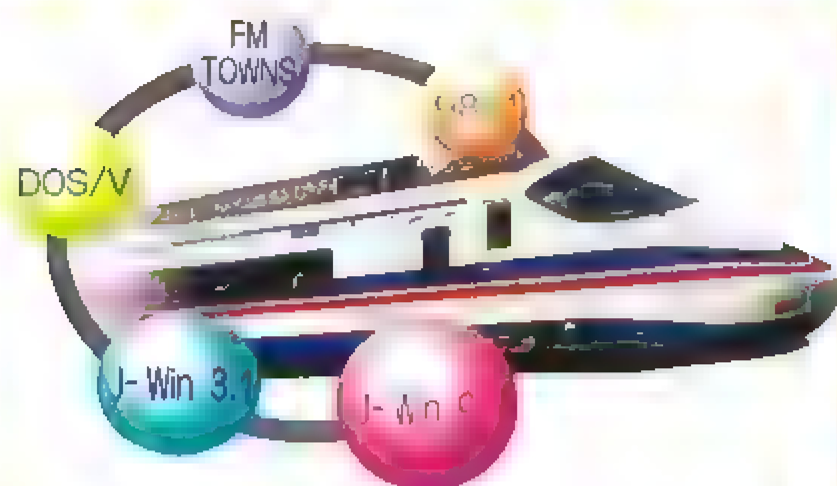
結論

Happy Ending

在圖形表現方面，以今日的市場取向與技術方面而言，遊戲畫面的表現並不算突出。但筆者個人認爲該遊戲能在簡單的線條與構圖下，確實掌握到要表現的神髓與帶給玩者感官上的刺激。而在音樂上就顯得貧乏了些，遊戲中雖有支援 MIDI 音源，但曲風與音色表現均不甚理想，翻來覆去就是那幾段音樂，對於這點，筆者對於該公司向來的音樂表現均不是十分欣賞，但總歸是寥勝於無啦！縱然本遊戲還是不免有些美中不足的小缺失，但整體而言倒也不失爲一佳作。在此也推介「赤水晶之瞳」給諸位冒險偵探迷，或許也能在此尋到另一番天地。

●朱原弘●

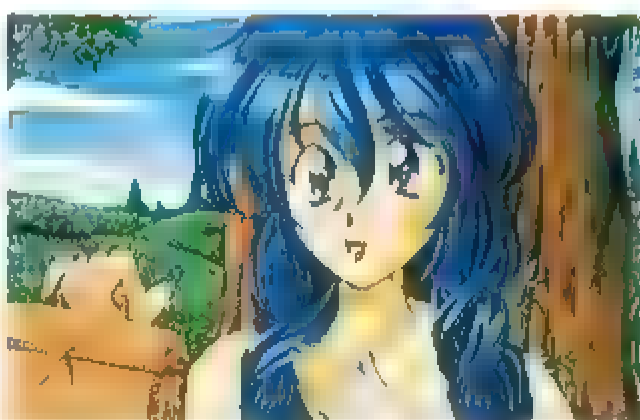




● AVG（18禁）
● PC-9801
● BLACK PACKAGE
● ¥7800

遊戲畫面與介面

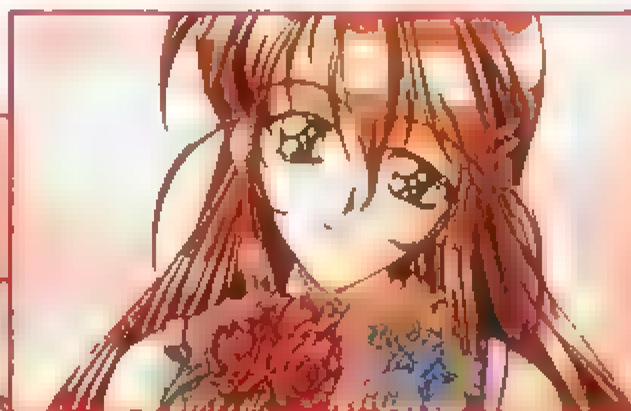
黑箱大學電子計算機（電腦）同好會正面臨因為年度預算不足而解散的危機，而明日就是一年一度的校慶活動（學園祭）。就在此時，身為同好會一員的主角，不知從哪兒聽來校慶時將會舉辦一場配對競賽的活動；嗯！不知又可以和哪位可愛的妹妹配成對兒…不，這不是重點，重點是第一名可獲得一百萬日圓的獎金！（筆者按：這牛皮也扯了大了點）這也正是同好會籌措資金的大好機會。主角想起了青梅竹馬的小春，為了此次社團危機奔波辛勞、猶如熱鍋螞蟻般的模樣，不由憐從心生，為了這愛慕已久卻又不敢啓齒的夢中情人，主角下定決心給自己一次表現的機會，於是這同好會存亡大計便落於主角肩上，且看玩家您如何贏得獎金與抱得美人歸。



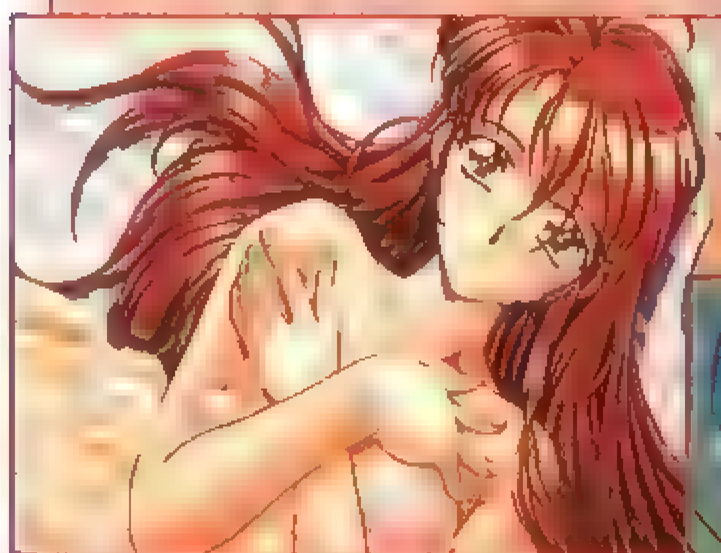
與惠理子的結局

人財兩得的必要手腕

遊戲的舞臺以學校內活動為主，以指令方式選擇移動地點。時間限期為三天，可別小看這短短三天，玩起來還挺累人的；遊戲的目的就是在這期限內找出最合適的搭檔來出賽，而遊戲進行的方式就是四處亂逛尋找對象，利用說話的技巧來提升女性對玩者的好感度，其中也包括了情敵與學長對您的阻撓。需要正確迅速的行動，方能快人一步、人財兩得。這也正是遊戲之所以命名為「Get！」的含意。



展開鮮花攻勢吧！



終能一償宿願

解救惠理子的危機

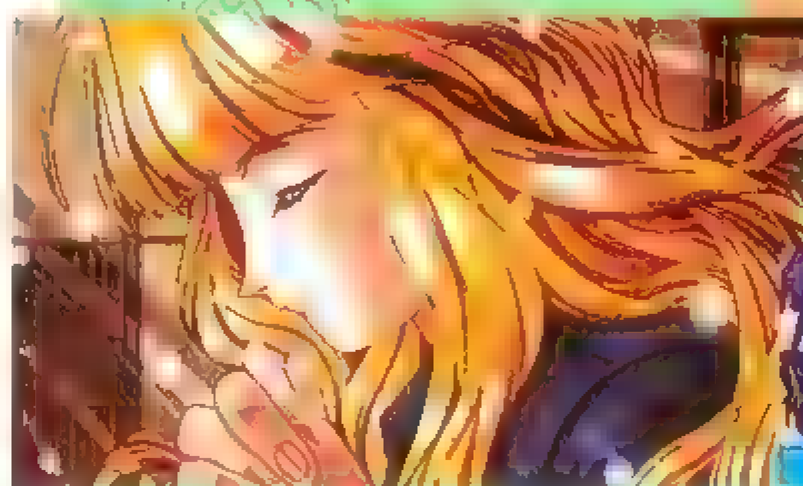
少女的夢想

不過就筆者的觀點而言，本遊戲的關鍵與難題，都是出現在對話的部份，而對話的數量是如

昏倒的朱美

與朱美的結局

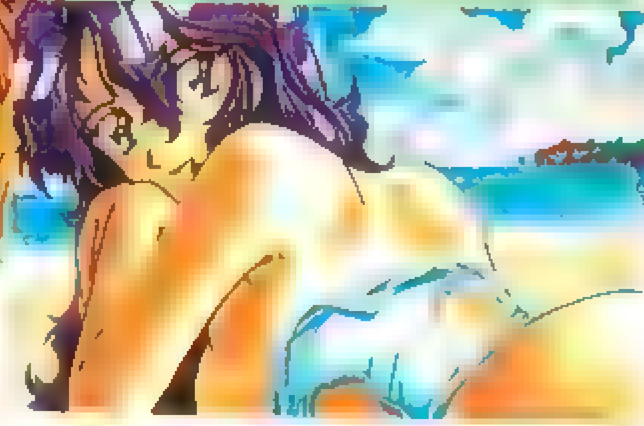
此的多，偏又如此地重要，只要一步選錯，便可能會影響到全盤的結局，因此對於日文沒什麼把握的玩家來說，要能徹底地玩完本遊戲，只怕是有些困難。建議玩者還是多加善用S/L大法，鎖定既訂的目標之後，看情勢不對頭，馬上捲土重來，則又是好漢一條。遊戲中也提供了類似「同級生」中占卜婆婆的設計，玩者可在此查詢各女性對自己的好感度，作爲攻略的參考。遊戲中有些事件是在同一時間內發生的，擺明了是只能擇一而行，錯過了也拿它沒輒，在此提出無非是要



你還在猶豫什麼？

想不到這大小姐也有如此一面

與清美的結局



玩家您養成隨時存檔的好習慣。

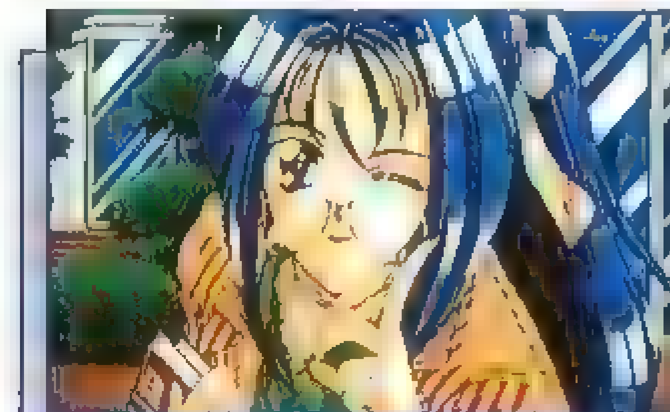
再來提到遊戲的操作介面。前面有提到過以指令方式爲主，但本遊戲有一相當貼心的設計値得一提，就是指令以工具列的方式呈現，其上還有不少方便的功能，諸如快轉、對話速度、動畫開關、與隨時存取等。並可依喜好將工具列移至上方或下方。至於滑鼠游標是一串串燒，而對話待續的指示物則是一瓶飲料，可說是相當可愛。至於圖形部份，哈哈！這也正是筆者購買本遊戲的主要原因，表現雖說不上絕佳，但也頗具中上的水準。圖量相當地多，部份女性可不只一次地來爲玩者服務。其中對於大家所喜歡的女主角小春倒是著墨較少，是爲美中不足之處。活潑輕快的旋律也相當不錯，還不致於久聽生厭。致於缺點方面，遊戲中部份人物原畫顯然並非出於同一人之手，筆者個人以爲此種風格較爲突兀，頗有不協調之感。

結　論

「BLACK PACKAGE」近來動作頻仍，一連推出幾片叫好叫座的作品，諸如「魅惑的調書」、「殼中之小鳥」等，此次更乘勝追擊，「Get！」的確不負衆望，亦有不俗的表現。在此再告知大家一個好消息，本文圖形以 98 版介紹，以 16 色爲基礎，而讀者看到本文時 Windows 版本屆已發售，是以256色重新繪製，更加美麗誘人。總而言之，若是您自認爲日文程度還過得去的話，實應試試這款可陪您消愁解悶的美少女冒險遊戲。

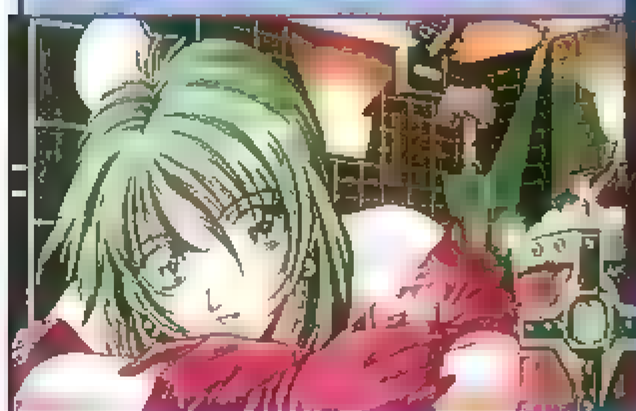
最後附帶一提的是年關前後往往是遊戲強片的密集發行週期，日本也不例外，還請諸位讀者耐心等待下期爲您所作的最新心得報告。

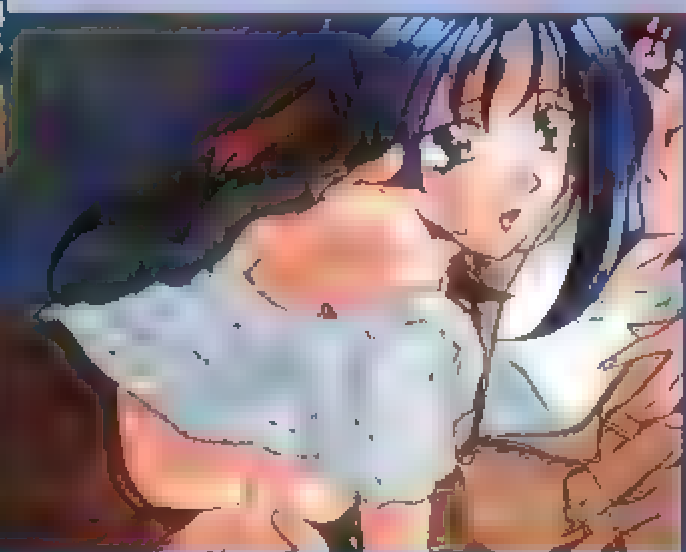
●朱原弘●



帶著如此般女友，第一名不成問題吧！

與亞里沙的結局





與涼子的結局

●模擬養成
●富士通
●WIN 3.1/WIN95
●￥9800

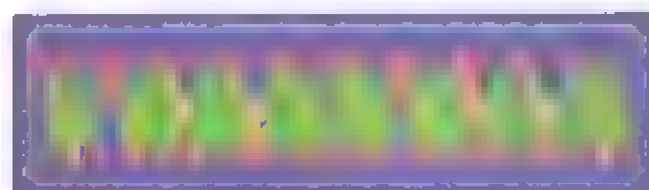
當所有的玩家們還在打聽「美少女夢工廠III」何時露臉的時候，日本富士通（FUJITSU）發行了一套貫徹養成精髓而兼具冒險特質的遊戲「戀愛物語」（EBEROUGE），這個遊戲將養成類型的架構和內涵提昇到近乎絕與的境界。初看「戀愛物語」，的確有些類似「美少女夢工廠」，同樣地在畫面的精緻程度上令人刮目相看，640×480、256色，從進入遊戲的一剎那就叫人心折；飽和的色調、精細的線條、生動的造型、心曠神怡的風景，當這樣的畫面進入視網膜時，不僅僅觸動了視神經的顫動，更接近了你的心靈。藉由這樣豐富的視覺體驗來帶領玩家進入一個成長、學習、經驗、魔法、友情與愛情的世界。我們就來看看這是一個什麼樣沁人的故事：

戀愛物語

拯救世界為已任

↓世界滅亡的慘狀

遙遠的宇宙中，存在著一個稱為「瓦爾大地」的世界。這片大地曾在多年以前遭受一次危機，而靠著一位女神的努力拯救了這片大地。後來身兼考古與歷史學者的札克歐氏在發掘、探索、解讀有關歷史與神話的關係時，突然發現了一項可怕的預言神話—「Eberouge」。當中記載著：瓦爾大地曾在很久以前面臨危機時，女神以不可思議的魔法力量拯救了這塊土地，而相同的危機正要再度發生。這正因如此，所以札克歐就在廣大的莊園中設立了學園，希望培育出具有創造魔法能力的青年，來拯救瓦爾大地將要面臨的危機。這時候你被挑選進入這所學園，於是遊戲就此展開了。

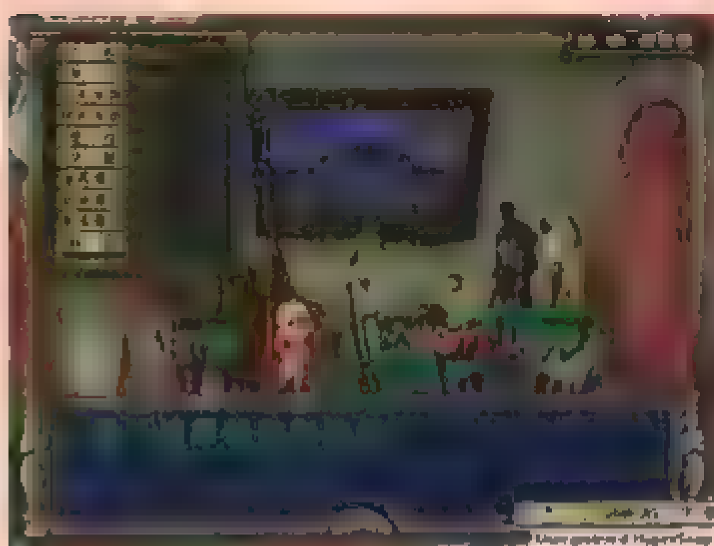


在輸入你的大名和暱稱後，還要輸入出生日期以及回答三個問題，這三個問題可不是遊戲的密碼，問題並沒有所謂的標準答案，電腦會根據你的回答來簡單的判斷玩者的性格，在往後的遊戲進行中，則會依據性格的不同

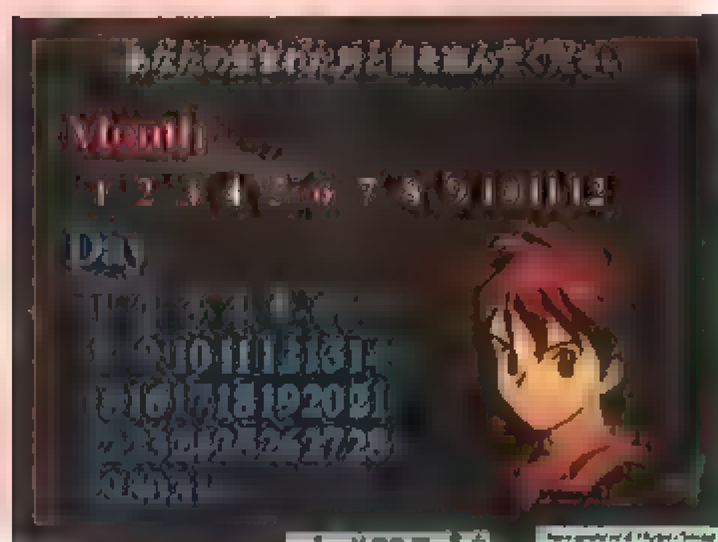
↓美侖美奐的場景

而有不同的狀況產生。接下來就是要開始安排學習的課程，每次安排一週的課程，而一週又有要六天的安排。學習的課程有武術、部活動、文系課程、理系課程、藝術課程、古穗魔法、武術魔法、創造魔法；如果不想上課或者身體不適，也可以安排在家靜養或出外探索。課程相當豐富多

✦✦安排一週內的課程式活動



✦選定主角的生日



✦256色的人物畫工的確不凡

樣，每種課程都有不同的上課限制，如武術可以只安排一天，而文系、理系及藝術課程就至少要兩天等等，所以在一週六天裡如何最有效的安排各種課程，就是玩家要好好學的一門學問了。

既然有學習就一定有獲得，遊戲的參數分別是狀態、体力、文系知識、理系知識、感性、技能、道德魔力、武術魔力、創造魔力等總共十項，而每次上完課都可以立刻從參數視窗中看到學習的成果，例如學習武術就可以提升體力、學習各項魔法則可以提升各項魔法的能力等。但是各個學習與能力值之間還是有相生相剋的情形，也就是學習會增加某項數值，同時也會降低另外的數值。所以要是課程安排不當的話，可是會落得一事無成的下場哦！

交際關係及戀愛

除了上課之外，遊戲的重頭戲其實是在人際關係的建立以及友情或愛情的滋長上。除了在學園裡會和同學們碰面外，例假日時也可以去拜訪同學，或者相約出遊，來增進同學間的情誼。在社團活動中也有很多和同學接觸的機會，社團分為文化系及体育系兩大類，可以依據喜好參加。文化系的社團有文藝、歷史、科學、生物、演劇、美術、音樂、魔法；而參加社團也是學習的一部份，所以在各項能力值上亦會有增減。體育系的社團包括網球、足球、籃球、武鬥、田徑以及游泳，使得學園生活變得多采多姿。

分段進行的故事情節

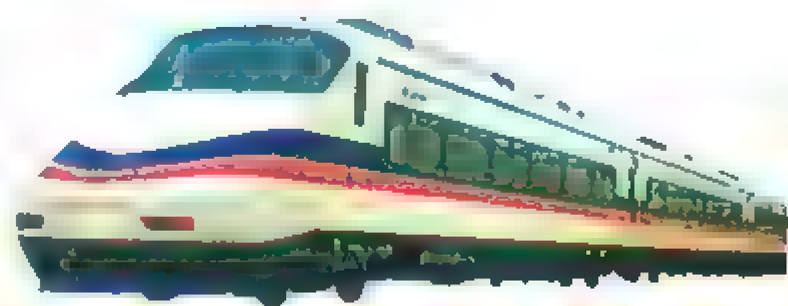
遊戲分為兩大章，從主角九歲到十歲是前篇，而十四歲到十七歲為後篇。那麼中間呢？一歲到十三歲這三年主角將會到外地去求學，而前篇的學習和交往都會深深影響後篇的進行。記得，習得創造魔法是遊戲的最終目的，當然在過程中少不了一些情愛糾葛、悲歡離合，這些不同的事件都對整個遊戲的進行有著正面或負面的影響。由此觀知，遊戲的故事線是非常複雜、豐富的，每個人都可能玩出一個完全不同的故事，也因此使得遊戲的耐玩度相當地深厚。戀愛則是劇情裡的另一個重點，尤其在故事的後篇，玩家可以徹底發揮自己情場上的經驗，和眾多的情敵一較短長，但是可別因此而忘記了學習創造魔法的遠大目標，如果耽溺於情愛的追逐，恐怕會兩頭落空。在人物上每個角色都有明確的個性，在對話時也有著自然生動的表情，絕對讓玩者不可自拔的與這些人物一起生活、學習、成長。

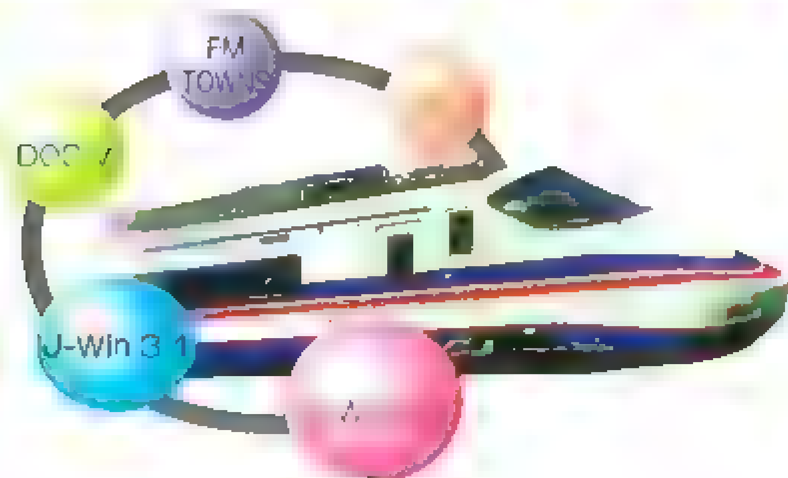
看了這麼精彩的遊戲內容，相信大家一定也想知道這個遊戲外在美的表現如何，我想只能用一句話形容：好得讓你耳目一新。不僅音樂是CD音源，還有陣容強大的配音團，美中不足的是遊戲中的對話並沒有配上語音，大概是對白實在太多了，不過感覺上仍然相當令人激賞。

「戀愛物語」這個遊戲可以說是內外兼備、色藝雙全，最重要的是將要以中文的面孔出現在你我的電腦中，怎麼樣，這個消息夠叫人興奮了吧！從今天起隨時注意「戀愛物語」的動向，可別一失神成千古恨喔！

✦到商店採購物品

好開心啊！





紅色誘惑 RED

●AVG（18禁）
●DOS
●DISCOVERY
●¥6800

這是一件發生在未來的兇殺事件，時間是在二十一世紀中期，主角是一家頻臨窮困潦倒偵探事務所的偵探，由於突然接獲一個月前就因爲捲入一場爆炸事件而亡故的叔父所寫來的一封親筆信件，內容是有關他當時正在採查的事件，當主角追尋著他叔父所留下來的線索繼續偵查下去時，當離事實越接近各式各樣的危險也不斷的接踵而來，然而真相fol是……

登場角色介紹

[illegible]

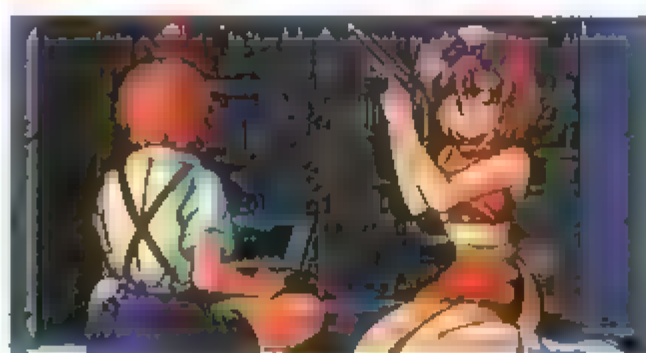
是一個整天無所事事的偵探，在年紀還很小的時候雙親就去世了，所以從18歲開始，就在叔父雷斯達所開的偵探事務所工作，但是卻從未解決過什麼大事件。

[illegible] 18歲 [illegible]

是迪尼斯的助手。出身地和父母親是誰都是謎，在6歲左右的時候由雷斯達帶回家養育成人，不知什麼原因，將迪尼斯當作

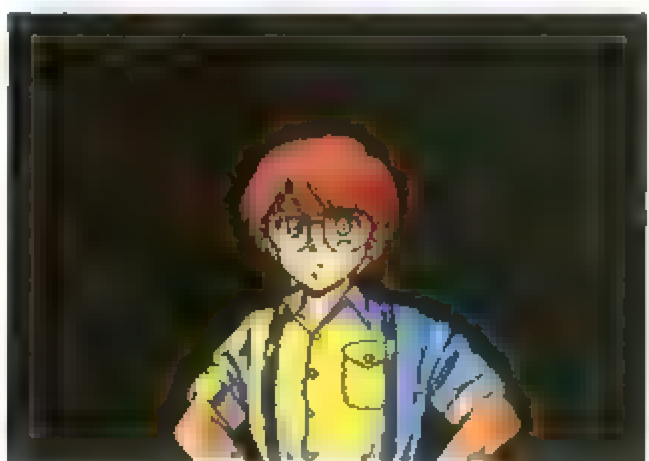
是一個偉大的人般的愛慕著。

[illegible]



77警察局分局比克特刑事的獨生女，是一個典型的女孩子，絕對不會讓自己陷入麻煩的事情中，似乎從來就沒想過在這世界上有不幸這回事。

[illegible]



是一個天才型的技師，只對操作機器有興趣而欠缺平常常識及倫理觀念，一直以來對異性都沒有興趣，一直到與希雅相會之後才改變了這種想法。

一個不平凡的AVG遊戲

目前市場上所充斥的許多日式AVG遊戲所共有的一個現象就是：只要按著一個鍵，幾乎所有的故事都能玩完，單純是看遊戲故事內容和遊戲圖片畫面的，就像在讀一本小說或是看一部電影，缺乏遊戲所帶來的互動性，但「紅色誘惑」這套遊戲就不同了。在這套遊戲中，從頭到尾都要審慎的決定您所選的選項，注意遊戲中所出現的各項訊息，因爲若沒注意遊戲所給的提示，很可能您就要花上數倍的時間做地毯式的搜索，才有辦法找到線索進行下一個步驟。就像在遊戲中有一個場景是主角的車子著火要將車子開到水中滅火，就需要抓住時間差才有辦法過關，太早或太晚按按鍵都會失敗，而這就要在對話中找尋線索才不會失敗。在遊戲中有一個場景是要擺脫跟蹤的車子，就要靠你想辦法搭配各

中文改版

↓與酒保間的對話

種選項組合，才有辦法成功

↓隨處可見漂亮的妹妹

AVG遊戲中加入了一個STG遊戲。

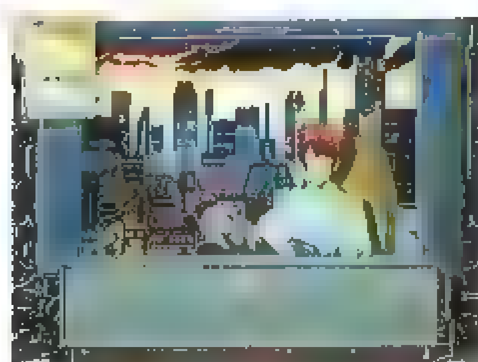
↓遊戲的指令圖形相當明顯

把這遊戲中所有的H鏡頭都去掉，「紅色誘惑」仍是一款相當值得玩的遊戲，甚至可以說沒了H鏡頭之後遊戲故事性會更加完美。

[illegible]

按照平常對遊戲的分法，大致上分為RPG、AVG、SLG…，最近則又有所謂的S·RPG或是A·RPG等擁有雙重遊戲要素的遊戲類型出現，但是不管怎麼變，卻都還是只有一種遊戲方式，只不過多加了些變化罷了，然而…在這款「紅色誘惑」中，雖然看起來是一款AVG遊戲，但是在遊戲中卻又摻雜了STG遊戲，這裡所謂摻雜了STG遊戲，並不是像A·RPG一般只是單純的ACT遊戲中加入RPG要素，實際在玩時仍是在玩ACT遊戲，在這款遊戲中，真的在

↓頗具陰沉氣息的街道場景



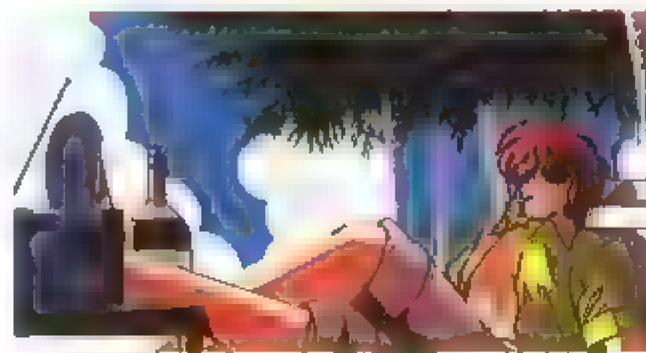
由於這個遊戲是以偵查一件兇殺事件為背景，自然少不了些危險的鏡頭—跳車啦、汽車追逐戰啦…，當然還有槍戰的鏡頭。在一般AVG遊戲中遇到這類的鏡頭時，大概都是以一張或是幾張圖畫，再加上選單讓玩家作選擇，然而這款「紅色誘惑」就真的將一個完整的STG遊戲加入裡面，當主角進入槍戰場景時，畫面中就會出現一個準星供主角做瞄準，移動準星來射擊敵人。子彈數有限，也可以更換武器，也有炸彈之類的武器，可以充份的享受STG遊戲的快感。

[illegible]

這款「紅色誘惑」光是從名字上看，就充滿了18禁的味道。不錯，這是一款貨真價實的H－GAME。98遊戲中有許多為H而H的遊戲，更有不少為了吸引「特殊玩家」而做的一些「怪異動作」，而完全無視於遊戲內涵，甚至可說完全沒有遊戲內容可言，但是，這部「紅色誘惑」卻不太一樣，就感覺上來講，「紅色誘惑」是一款相當有內容的AVG遊戲，需要您動動腦才有辦法完成。美中不足的就是她的H部份了，幾乎可以說完全是為了要有H鏡頭而強加進去的，就算沒有也不影響遊戲進行。但是，就算

↓原來是機械人！

↓享受悠閒的假日下午吧！



不知道玩家們是否還記得「魔石英雄傳」的發行公司「DISCOVER」？「魔石英雄傳」的美工、故事、謎題的難易程度，相信是大家有目共睹的了。「紅色誘惑」這套遊戲正是該公司的產品。有「魔石英雄傳」的見證，相信大家更可以相信「紅色誘惑」這套遊戲的水準。

- 策略養成
- DOS
- NEC 阿貝紐
- 未定

榮任演藝經紀人

你好，我叫伊東亞紀，
嗨！我是田中久美！
我的名字是藤村紗理，請多

多指教。
你就是我們的新經紀人嗎？
那就萬事拜託了！
當然，我們也會全力以赴，成為眾所矚目的閃亮之星喔！

給所有年輕夢想的心

經過一年的蟄伏，三位熱誠洋溢的美少女，再度復出演藝界，目標當然是娛樂界的最高成就—贏得最佳藝人大賞；而身為這三個女孩經紀人的你，責無旁貸，只有全力以赴吧！然而，現在的環境生態已經不是當年的演藝界了，新的事件、新的教育練習與新的策略運用，交織成「誕生」的新世界。

這個遊戲的美術依然延續了由日本知名原畫家竹井正樹老師的超水準品質，張張精美而令人目不暇給；其次，除了原誕生的遊戲進行模式以外，製作群加入了新的事件、新的演藝生涯，以及更多樣化的選擇及際遇，再再都是為了滿足玩家們的希望而來。

藤村紗理

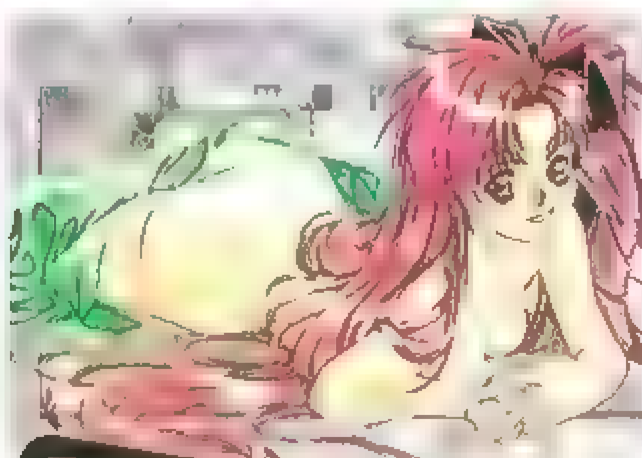
她的性格溫柔，對別人很熱情，也善於克制自己的感情，而且知識豐富，氣質溫柔，如同公主般的氣質。

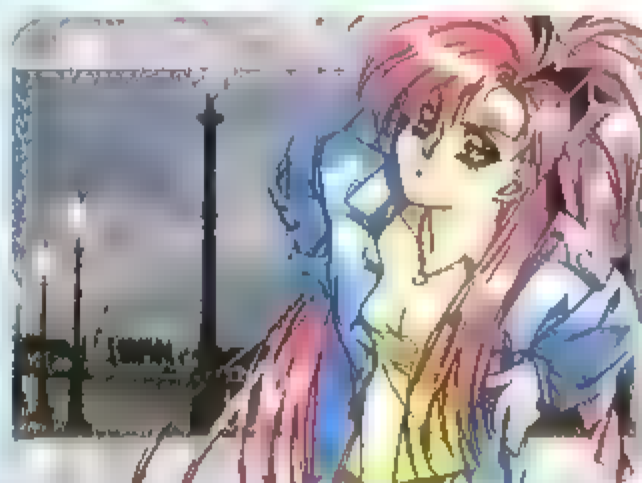
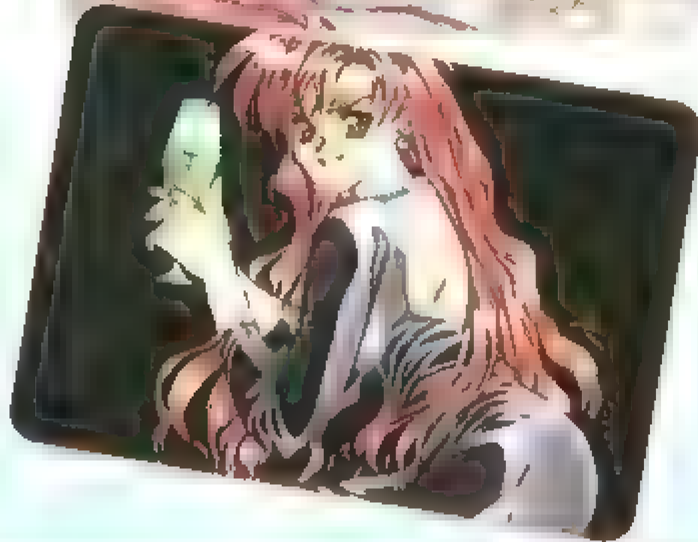
出生地：東京
年齡：20歲
生日：5月24日
身高：165公分
體重：50公斤
血型：AB型
星座：雙子座
專長：鋼琴演奏
興趣：看書、作詩
喜歡的事物：披薩
理想的對象：想像力豐富的人，[illegible]
未來的希望：自己所唱的歌都是自己所填詞譜曲

中文改版

伊東亞紀

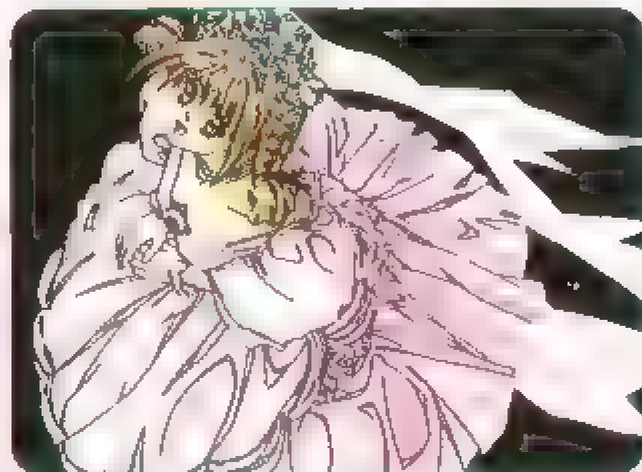
她最大的優點就是健康，但屬於心直口快的女孩，常常在考慮之前就先行動了，這大概就是她的最大缺點吧！
出生地：三奈縣
年齡：19歲
生日：3月17日
身高：167公分
體重：52公斤
血型：O型
星座：牡羊座
專長：田徑
興趣：運動後睡覺
喜歡的事物：哈密瓜、西瓜、夏天的太陽
理想的對象：聰明、不說謊話的人
未來的希望：成為最有名的女主角

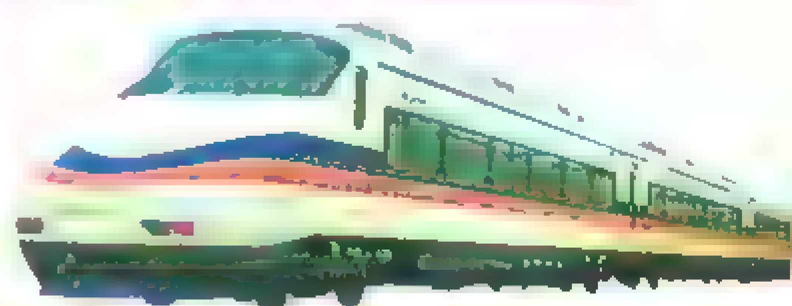


田中久美

她是一個很可愛的小女孩，一個女孩之中最年輕，性格活潑，時常為了偶像明星帥哥而失眠，有時很隨心所欲，令人頭痛。
出生地：箱根
年齡：18歲
生日：12月15日
身高：160公分
體重：50.5公斤
血型：B型
星座：射手座
專長：跳舞
興趣：看蠟筆小新的漫畫
喜歡的事物：巧克力牛奶和巧克力餅乾
理想的對象：有幽默感、讓人相處很愉快的帥哥
未來的希望：當一個十全十美的明星





●文字冒險（18禁）
●DOS/WIN 95
●HIMEYA／歡樂盒
●￥7800

雖然已經過了一個月，然而雙親的突然死亡，仍對我造成不小的打擊…可是，接下來所發生的事情，卻遠比痛失雙親所帶來的震撼，更令我感到心悸。

那一天，父親生前服務的公司「速水財團」提出了一個不尋常的要求—速水財團的實權者速水麗子夫人希望能收養我爲義子。對我這種平凡的人而言，這個意外機遇實在是令人不能想像的，一個日本數一數二大財團的社長，竟然會想要收養我；然而…我似乎也沒有什麼選擇，最後仍是答應了當速水的養子。

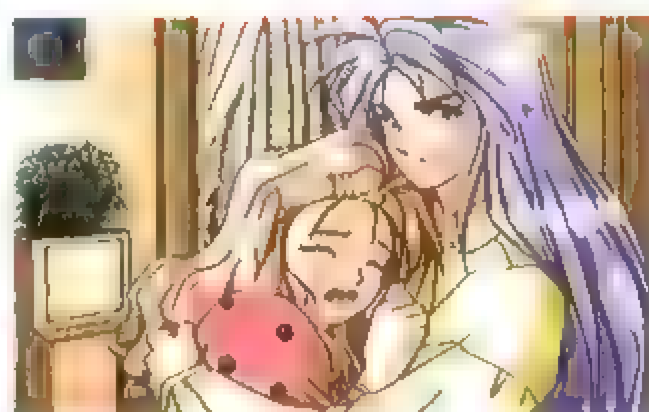
這個世界只為成人而構築

首先必須聲明，這是一部絕對成人指定的作品：不論是遊戲本身所表現的方式，或是作品內容所圍繞討論的主題都足足證明。遊戲中，玩家扮演痛失雙親的大甲健也，由於速水財閥總裁麗子夫人的的收養，住到速水家的大豪宅，成爲其養子。

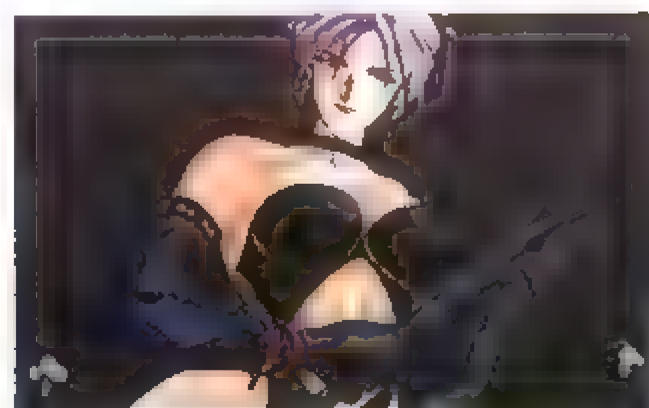
初到一個新環境，健也禮貌性的拜訪速水家的每一位成員，這才發現，在這個豪門大宅內，他竟然是唯一的男性！這對一個

姊妹間鬧吵架啊！

哇！別這樣…


我沒有欺負她…

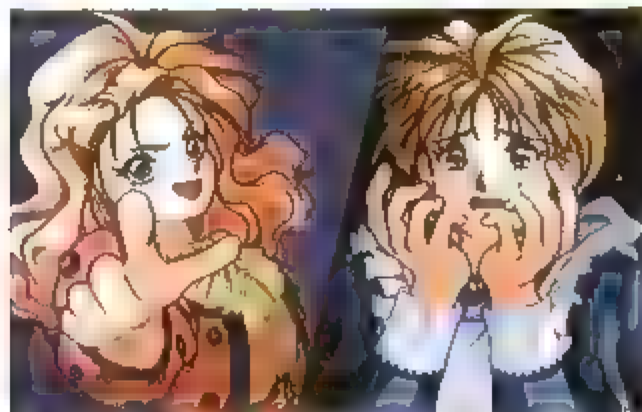
小心啊！


是的！一切都聽妳的…

被打了！活該！

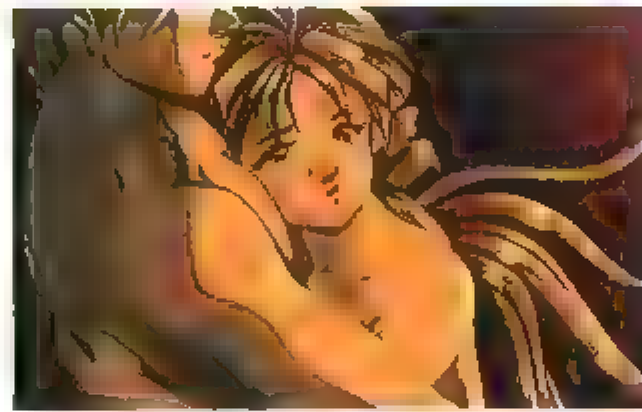
就這樣躺在我懷裏吧！

中文改版



↑妳別得理不饒人啊！

↑別死啊！我們還沒…



↑別傷心，有我在此…

正在讀大學的年輕男子而言，確實已造成不小的內心衝擊。

源於慾望與追求：淫靡、快樂、妖豔

遊戲就在這一個特殊的際遇下開始。玩家由於「自然的優勢」而和女傭莎優莉、速水家的五姊妹與麗子夫人，相繼發生關係，也漸漸發現一些鮮為人知的秘密，一步步踏上這個宿命的終點。

遊戲的製作群以相當獨特的手法，引領你進入這一個僅屬於成人的世界：誘惑、迷網或暇樂，一道真實而永恆的詛咒。

主角／久里健也

一個極為平凡的大學學生，雙親因車禍意外死亡，更意外的是卻因此而成為大財團社長的養子

速水家

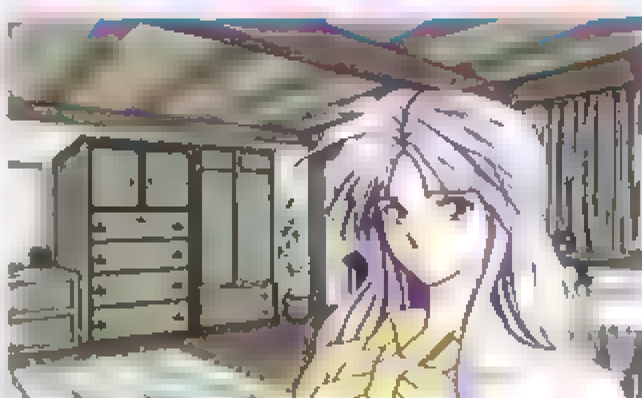
未亡人／麗子

由於那份成熟的風韻，即使年近中年，也是個引人遐思的美人，丈夫過世後，接起速水財團社長的職務，各方面的表現毫不遜色，甚至於可以說是更加的搶眼

長女／麗香

雖然脾氣差了一點，不過人倒是長得蠻漂亮，跟他談話可以充份感覺到，她對自己的外表也是充滿信心的樣子。

[illegible]



是個美人，脾氣又好，看起來楚楚動人，相當有氣質與禮貌，是個十足有教養的大家閨秀一

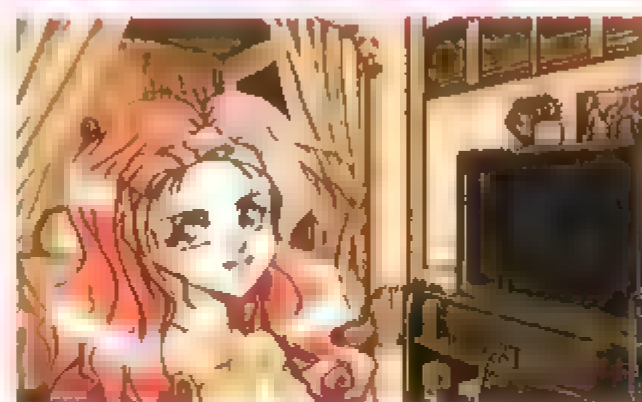
[illegible]

性格相當倔強，不過，如果把眼鏡拿下，應該也是很可愛的女孩才是，對課業很認真，也很聰明

[illegible]

頭直短髮，相當俏麗的女孩，個性也相當大方，直來直往的，是個不簡單的運動健將

[illegible]



相當可愛，但是很小孩子氣，說話比較粗枝大葉，心中一直期待能有一個哥哥能陪她玩，至於是玩些什麼，那就不清楚了

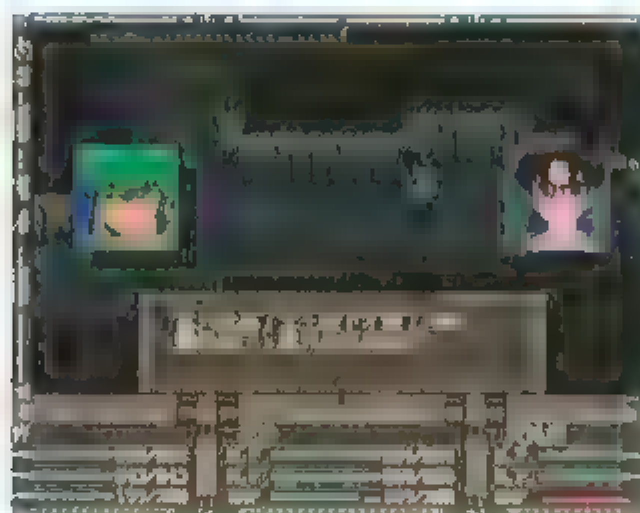
[illegible]

速水家的女傭，健也認為她相當可愛，對她也有很大的好感，年紀輕輕，卻也似乎經歷過什麼不幸，跟健也一樣，父親死後由麗子夫人收留。

RPG
DOS/9801
COMPILE／新意
￥8800

幻世喜譚

前言



↑已經過中文化的遊戲介面

喜歡RPG遊戲的玩家有福了，在日本以推出「魔法氣泡」成名的COMPILE公司所最新推出的角色扮演遊戲～「幻世喜譚」即將由新意公司代理並由9801版本改為PC中文版了。

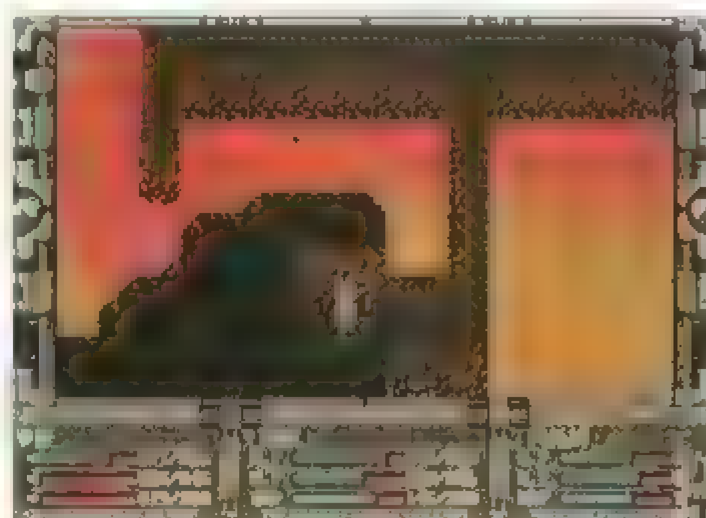
「幻世喜譚」並非一般的RPG，雖然它具備了RPG的所有元素──尋找同伴、解謎、戰鬥、迷宮等等，但是它還有一個完整而且瘋狂爆笑的故事，相信在最近一片殘忍的殺伐暴戾聲中，您終於可以得到心靈的祥和滿足，平安喜樂。

在這個瘋狂爆笑的遊戲中，玩家將扮演狗之一族的流浪修行劍士～史麥修，（別懷疑，他真的是狗）帶領著夥伴在古老的大陸上進行冒險，挑戰憎恨愛心的魔王及他的手下，協助大陸上的七個民族（當然都是一些奇奇怪怪的種族，像是狐族和虎族等。）在一段又一段的爆笑故事中，通過一連串精彩的戰鬥，拯救這個已經失去了愛心的大陸。

↑已經過中文化的遊戲介面

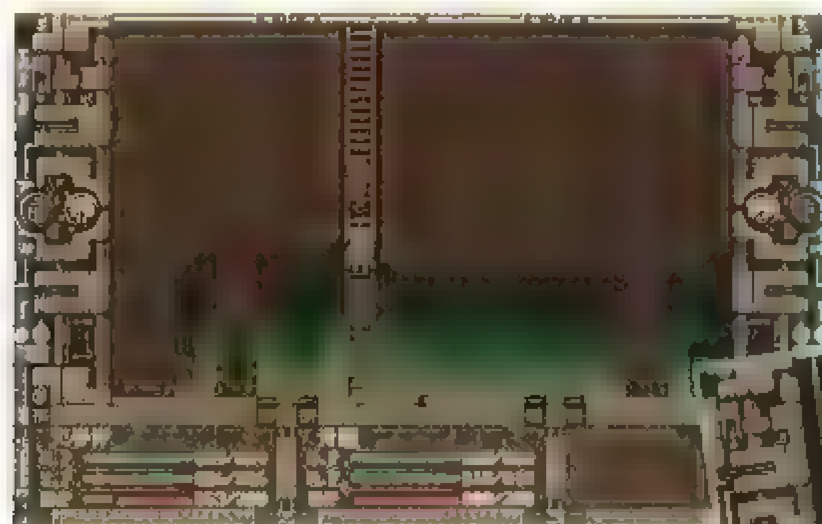
遊戲是這樣開始的

出外修行的狗之一族最偉大劍士史麥修，在經過長時間在外流浪後發現，這個世界已經完了，因為有骨氣的傢伙真是越來越少，他所碰到的對手幾乎都可以用兩個字來形容，那就是「混蛋」。不管到甚麼地方去，都會碰上一言不合大打出手甚至拔槍相向的無聊人士，（怎麼跟台灣那麼像？）他實在是厭倦了這樣的生活。雖然科技的發展一日千里，但是對於一隻狗來說，這又算得了甚麼？還是乖乖的回到故鄉去吧！啊啊～真是希望有一些有

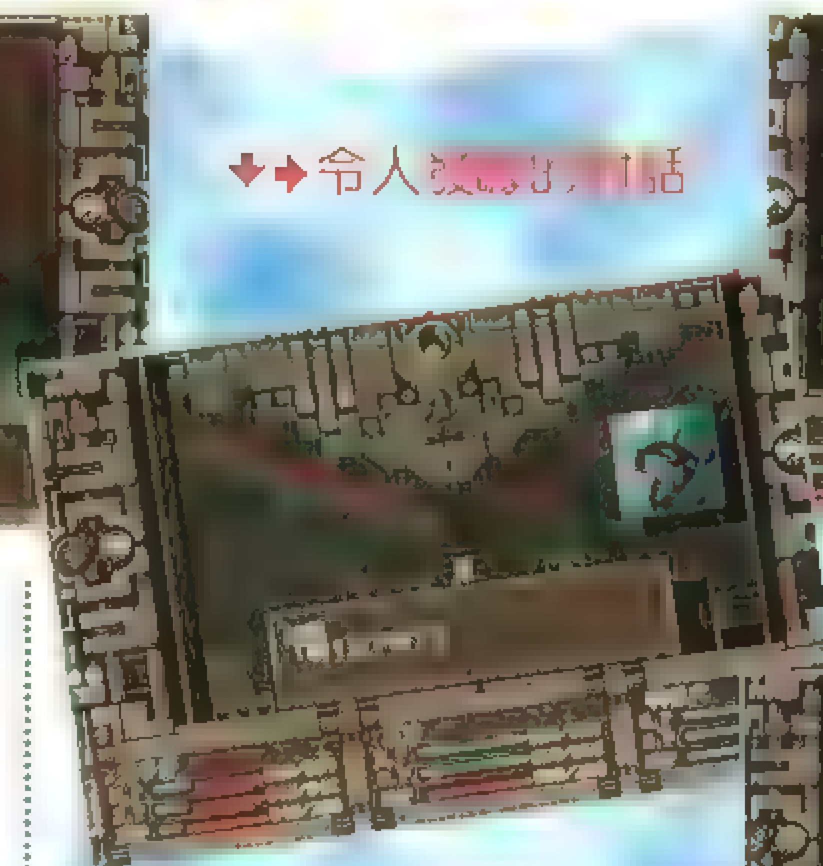


↑↓遊戲中的原野畫面

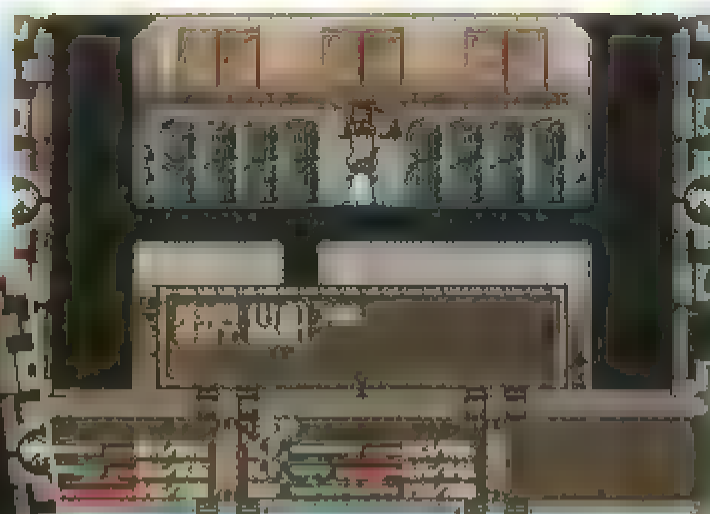
↑遊戲中的原野畫面

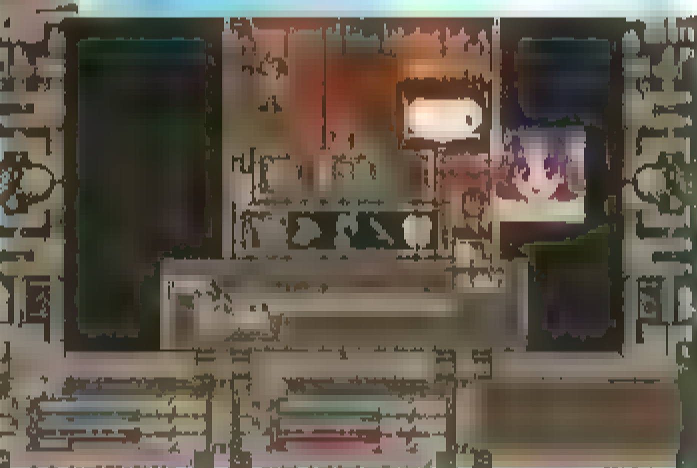


↑遊戲中的原野畫面



↓→令人[illegible]話





↑有可愛店[illegible]商店

趣的事情發生呢。如同古時候的冒險傳說就曾讓他雀躍不已的事情…。一面看著車窗外景色的史麥修，心裡正在想著這件事。也許這個希望能夠成真也說不定呢‥

終於回到故鄉了，他在路上遇到的每一個人都對他很熱情，他眞的是愛死這裡了。於是趕快去見見族長，好表達自己從此不再流浪的決心。到了族長的家裡，眼睛頓時爲之一亮，沒想到裡面坐著一位如此漂亮迷人的小姐，直覺就以爲這是族長的××，族長眞是的，連年輕女孩都不放過。

族長當然不是那樣的人了，好色可是史麥修的專利呢！在狗之一族中是大家都知道的。那位漂亮的小姐原來是狐之一族族長花鈴。在還未聽到族長解釋花鈴小姐到此的目的，史麥修的老毛

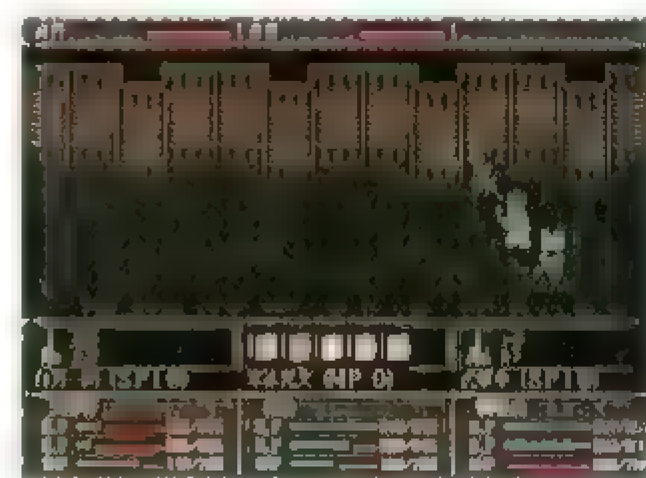
↑↓在人物狀態欄中可看到各人的牢騷哦！

病又發作了，只要他一內急，跟他說再多的話他都記不住，只好先讓他去上廁所吧。史麥修在廁所裡正無比舒暢痛快時，隱隱約約聽到外面傳來打罵呼喝的聲音；苦於便秘的史麥修，無法立刻趕出來看個究竟，當他辦事完畢，從廁所衝出來後，族長和花鈴早已被人擄走‥

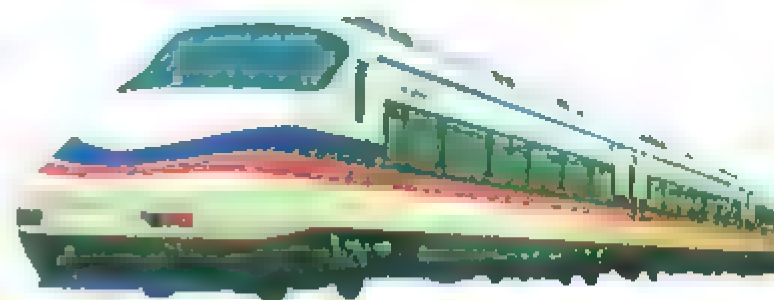
史麥修要如何救出族長和花鈴小姐呢？以後的發展又如何呢？這當然都是玩者您的責任了。至於玩者所帶領的隊伍中，除了有好色的狗之一族的劍士史麥修和身爲狐之一族族長的花鈴之外，還有年齡一大把但是看起來卻很年輕的術師貝托姆、使用吉他

↓橫向對戰的戰鬥畫面

做爲武器的女子～奇麗、看起來有些奇怪的虎之一族的老頭子～胴達虎、以及十分討厭紅蘿蔔的兔之一族的女士～西拉等，由這六個各有特色的角色所組成的隊伍，將會發生什麼樣瘋狂的事情呢？這個問題就等著各位您自己來體會了



↑↓橫向對戰的戰鬥畫面



淫獸教師

●RPG
●WIN3.1/95
●T2
●¥19800

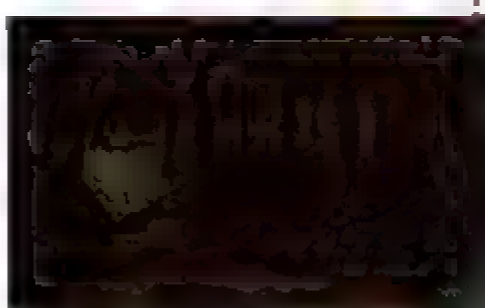
光看標題就知道這是個18禁的遊戲，所以、如果您是未成年的讀者，建議您最好忽略本篇報導。近來日本的遊戲一窩蜂地朝WIN95發展，原意是為了兼顧其國內98與PC用戶、並降低開發成本，卻也連帶造福了國內的玩家，可以不再望GAME興嘆。這款由日本T2公司製作的《淫獸教師》，也搭上了95列車。以下就讓我們來看看這套遊戲，究竟有哪些吸引人的地方吧！

淫獸肆虐校園，無辜純情少女慘遭×××…

↓出現在遊戲中的衆人物

這種案件在日本的異色遊戲裡，可以說是屢見不鮮，而此類劇情又似乎特別受到日本人的歡迎（看來這淫獸應該和哥基拉並列為日本兩大精神象徵才對？），雖然筆者對這種長滿"怪異觸鬚"、濕黏噁心的魔物，並沒有啥好感；不過坦白說，它比起SM可是有過之而無不及。

↓遊戲中的各場景



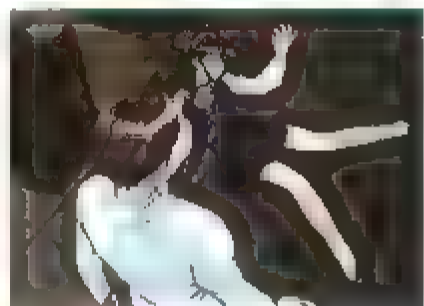
聖森品女子學園，因為教務需要，從而在西校舍的學生宿舍旁大興土木，進行校舍的擴建工程，但是在春假期間，卻發生女學生不幸墜崖意外身亡；其中有諸多疑點，但警方卻草草結案，於是乎學園的理事長便委託牧田偵探事務所，暗中進行深入的調查；探查的主要重點工作有三個：(1)工程預算的使用是否有瀆職或圖利他人的情事。(2)事故發生的前因後果。(3)如果事故為預謀，需查出涉案的人物報告理事長。而玩家們當然是扮演著正義的偵探一牧田郁朗，混進學校裡最佳的掩護當然不會是當學生（因為這是女校），而是新任的國文老師，於是乎主角就此盤旋在衆多清純、美艷的師生之間，進行"深入"的調查，並牽扯出學園裡諸多的關連黑暗面…。

雖然遊戲相當的簡單，但是如果沒有看場合，好好的選擇該說的話與該做的事，是沒有辦法和諸多美女做好公關工作的，感覺起來有點多線設計的意味。本遊戲的操作與設定異常簡單，只要是256色以上的顯示環境都可以進行遊戲，標準的一鼠走天下；也沒有太多的選單（只有EXIT與SAVE兩個），並採用了"疑似"多線劇情發展的架構，在圖形上保有了日本人特有的刻功，也善用了256色，畫面是相當的賞心悅目，故事中的妹妹們也都相當有型（身材自然不在話下）；音樂方面，雖然不是CD音軌，倒也是水準之上，音效方面也配合得不錯；整體而言，各方面都相當的平均，絕非粗製濫造的東西。據國內的代理公司透露，這款遊戲目前已在高速改版中，相信很快就可以和各位玩家們見面。

↓淫獸教師來也！

↓更衣室內驚慌的衆美女

↓出現受害者了



魔石神劍錄

PolyChrome

- RPG
- WIN95
- CYBELLE
- 10800

在此遊戲裡，玩者所扮演的主角是一位年輕的冒險家李克，他到處打聽因追尋魔法石之謎而行蹤不明的父親，但是兩年的時間過去了，李克依舊沒有父親的消息，在最徬徨無助的時候，他想到回去闊別已久的故鄉耶里橹村。就在要為青梅竹馬的好友史蒂亞買禮物之際，正巧碰上一群來路不明的人向村長襲擊，並且俘虜了史蒂亞。

李克當然義不容辭地展開營救，好不容易把史蒂亞救回了，卻因此和襲擊村莊的帝國軍結下了樑子。回到村莊，衆人經過一番相議，都認為這件事情一定和魔法石有關。於是為了逃避帝國軍的報復以及查出整個事情的真相，李克只好和史蒂亞一同出發尋找魔法石的下落。

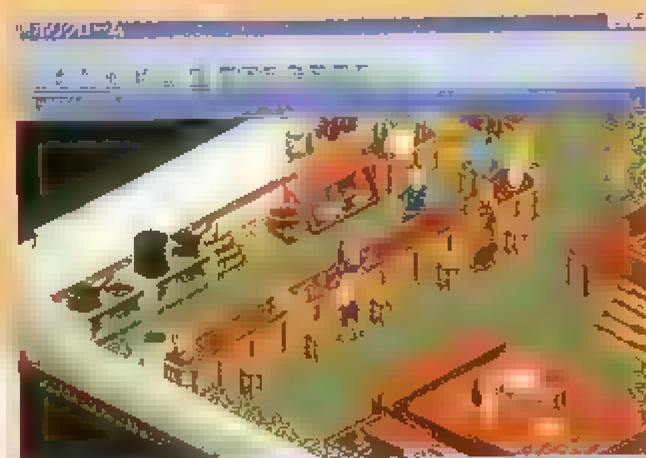
遊戲中的全程畫面，包括所有城鎮、迷宮、人物造型、戰鬥畫面等都是由 3D 多邊形畫面所構成，也就是現時在次世代主機上十分流行的 POLYGON 。只要您有夠快的電腦，（還在用 486 的玩家，又有升級的藉口了）畫面的流暢度是絕對令人滿意的，尤其是它的戰鬥畫面，每當主角在田野或是洞窟裡遇到敵人，畫面會自動轉換成戰鬥場景，並把戰場來一個360度的旋轉，頗有一點 VR 快打的味道，接下來的戰鬥也全部以 3D 動畫顯示，視角也會有好幾種不同的變化，光是看戰鬥畫面就已經夠賞心悅目，可以說一點都不輸給次世代主機。

日本的遊戲最擅長是描繪人物的性格，魔法石傳說絕對不會讓您失望，因為每個人物的性格都鮮明突出，像是單純而不懂替人設想的女主角、原是先皇之子的海盜路德、因反抗帝國君而淪為海盜的蕾爾娜、因國仇家恨而討厭人類的公主希絲、背負族人命運而勇敢面對帝國軍的矮人霍爾等，每個人都躍然螢幕之上，讓人不得不投入遊戲劇情之中。

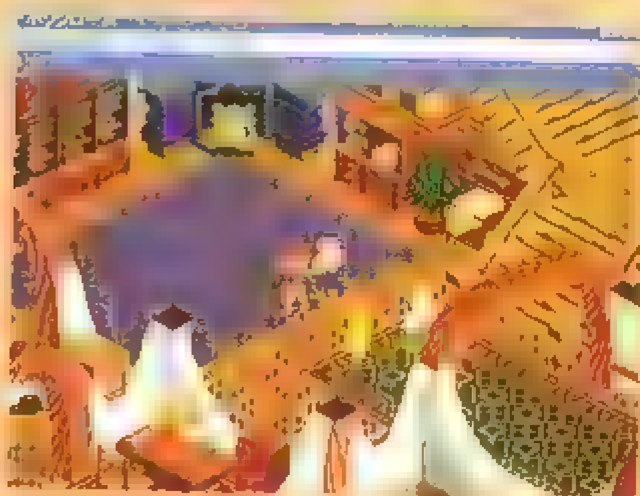
遊戲的音樂部份値得一提，由於這是 WINDOWS 95 下的遊戲，所以不會像許多日本遊戲那樣只能用聲霸卡，只要有 MIDI 音源即可。每首音樂都與場景互相配合，雖不至於有何驚人之舉，但比起許多日本遊戲來說，「魔石神劍錄」的表現足以獲得很高的分數。如果再加上遊戲主線開始之前的一段 2D 動畫，（這大概是遊戲中唯一不是 3D 之處了）配上日本知名女歌星中村裕子所演唱的美妙歌聲，這可以說已經無法挑剔了。

本遊戲既然能雄據日本遊戲銷售排行榜達半年而不墜，當然不只這麼一點特色，不過篇幅所限，無法一次說完，其他的就留待玩家自己去發掘囉！

開場動畫


酒館一角

大廳一景


主角的詳細資料

A.D COP

滑鼠對應 光線槍對應

危機特勤組爲一個專門處理國際恐怖份子的特殊單位，在一次突擊國際恐怖份子的行動中，由於事先對敵人武力評估有所錯誤，造成意料外傷亡，有多人被擄獲成爲人質，這時指揮部已不得不重新擬定新的計畫，並等待後援；但這時隊裡的好手傑克跟莎拉在混亂中已經從後面悄悄進入敵方所控制的倉庫，但兩人卻不知已身處險境……

你跟你的伙伴莎拉，必須要殲滅敵人並救出人質

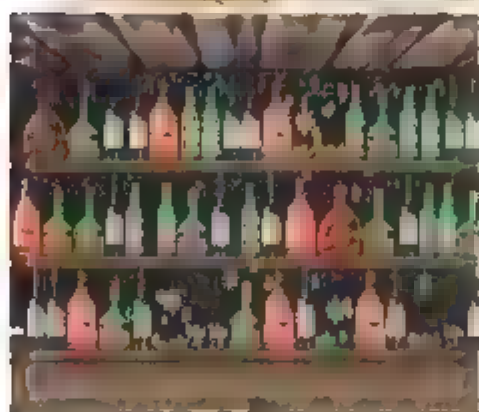
繼SEGA和NAMCO之後，
全球首先在個人電腦發表支援光線槍的3D射擊遊戲，並將光線槍的硬體技術授權給多家硬體周邊廠商生產個人電腦用光線槍設備。

- 強而有力的3D即時成像引擎
- 支援486DX2-66以上的CPU
- 支援兩人雙打
- 支援滑鼠,PC GUN,PC BON及SHOOT PC光線槍系列
- 支援多種音效卡
- 支援CD音軌的音樂

全省熱烈發售中

砰砰樂園

第一個支援**光線槍**的益智遊戲
逗趣的角色,花樣百出的關卡
配上光線槍更加有趣,
你還在等什麼?


比比看吧台上的酒瓶誰能先射完

危險！您阻止禿鷹刺破熱氣球

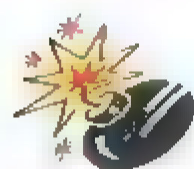
光畫科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO.,LTD
台北縣永和市永利路62號5F
電話：(02) 923-8664
傳真：(02) 923-8653
電子郵件: emag@ms6.hinet.net

台灣地區中部授權經銷
集品資訊有限公司
新竹市民生路49號
TEL：(03) 535-0679

台灣地區南部授權經銷
第三波文化事業股份有限公司
高雄市苓雅區中正路18號10F
TEL：(07)225-4886

「"買"伽俐略一步登天
"送"Netscape Navigator 四通八達」

86 年元旦起 Navigator 3.0 國際中文完整版



引爆上市

伽利略超強全功能語音數據機才推出一個月就受到廣大網路群眾爲之震撼及青睞的伽利略語音數據機除了其"快"、"穩"的良好品質外，並與精業公司合作簽訂 Netscape Navigator 3.0 國際中文完整版本（目前本省 7-11 超商單片售價 NT$990 元），易用易懂，紮實支援了 16Bit 及 32Bit 的中文等多項作業平台。目前全球占有率近 90% 此外 NAVIGATOR 3.0 完整版的內建網路電話（Cool Talk）及網路多媒體，3D 動畫（Live Audio,Live Video,Live 3D）等功能並使用 Live Connect 技術使 Java,Java Script 1.1,Plug-Ins 等得以彼此溝通，而其（E-Mail）強大的電子郵件功能不僅內崁 HTML 並可配合 Java 及多媒體影像。讓您體會 C&C 及多媒體的聲光效果。所謂「一步登天，四通八達」則是「一步就贏」。由美國網景 NETSCAPE 公司強力推薦伽利略語音數據機＋ SEEDNET 帳號（免申請即上網）＋ NAVIGATOR 3.0 版讓您一步登天。Cheyenne BitWare 六合一通訊軟體，E-ZVIEW 天眼遠端遙控軟體，BBCALLER BBS 最佳中文上線軟體 for WINDOWS，此外更可利用伽利略上 Internet 線上玩 GAME，讓您左右逢源，遨遊寰宇四通八達。

隨機附贈：

- Netscape Navigator 3.0 版（最新國際中文完整版）
- CHEYNNE BITWARE 六合一語音傳真通訊軟體（適用 WINDOWS 3.1/95 ）
- 最佳中文通訊軟體 B.B.Caller FOR WINDOWS 版
- 天眼 E-Z VIEW 遠端遙控軟體
- 超級 NEXT BBS 站免費立即上站［伽利略專屬會員］
- HINET 三個月優惠，第一個月不限時數免費（含 INTERNET 兩小時訓練課程）
- 免費上線 SEEDNET 10 小時
- Asia On-Line 第一個月不限時數免費

總代理：明恆股份有限公司
地址：台北市八德路四段 335 號 7 樓 8
電話：(02)753-0951　傳真：(02)769-3832

85年 北區 資訊月報導

記者 LYC／台北報導

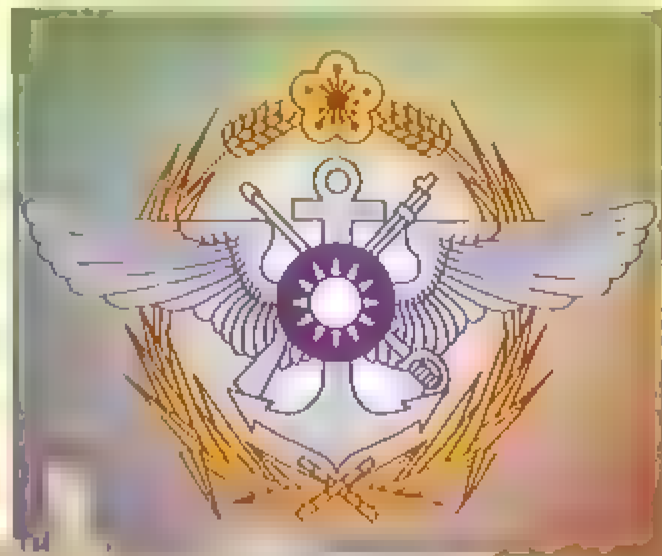
我是玲玲 我是伊伊 資訊寶寶

一年一度台灣地區最大的資訊展－資訊月展再度開幕了！這次台北地區的資訊月展覽地點在台北市信義路五段5號世貿大樓，日期為12月6日至12月15日，其中12月6日上午為開幕典禮及頒獎儀式，其餘時間則開放給一般民眾自由入場參觀。由於此次未如前年一樣租用世貿旁邊的停車位，因此在踴躍參展的廠商抽簽之下，只有兩百多家能夠參展，而除了一些較知名的大廠之外，一般廠商只能分配到四個攤位；雖然如此，會場還是顯得相當熱絡。

此次的展館共分為主題館、資訊應用展館、資訊產品展館及資訊文化街等四部份，其中資訊產品展館又分為以大廠為主的形象區及一般區。雖然仍難脫資訊大拜拜之譏，但也有不少可看之處，在此將一一為讀者介紹。

在網路熱持續發燒之下，此次的資訊月主題仍是與網路有關的－『加速國家資訊基礎建設－增進網路資源應用』。不過這次會展中算是有了較新的突破，像『 WWW 地球村』便以半個巨大的地球儀為主，配合多台電視、雷射光及立體音響，讓整個廳內的聲光效果恍若十足的大型晚會，與一般教條式的介紹大異其趣，自然也就更吸引參觀民眾的目光。網路充電站則是規劃出一個巨大的網路電腦教室，讓民眾能夠藉著短短 30 分鐘的課程，來初步地認識目前網路的應用狀況。

在資訊應用展館方面，國防館可說是出盡了風頭；此次國防部在會場中一共展出了四種模擬器，分別是 OH-58D 戰搜直升機座艙程序訓練器、戰車射手虛擬實境射擊系統、潛艇操控模型及二代戰機終端號教學訓練系統。其中戰車射手虛擬實境射擊系統還可以做模擬戰車行進的動態動作，使得真實感大為提升；潛艇操控模型則是建造在一狹小通道中，以模擬潛艇中的狹小空間，而通道中還有一具潛望鏡，可供參觀民眾實際操控。



接下來是主體的資訊產品展館。主辦單位在產品展館中區分了兩個區域，分別是大廠參與以形象為主的形象館區；及一般廠商所展示的一般展示區

資訊月報導

。在形象館區中，可以看到台灣 IBM 、美商蘋果電腦、惠普、飛利浦、愛普生等知名電腦大廠在此展出，各廠商莫不全力裝飾自己的展區，並以各種活動來吸引參展民衆。

在一般展示區中就顯得較爲紛亂，除了一般常見的電腦、週邊產品及各種軟體之外，像一些超速警示器等與電子有關的產品，也在會場中佔有一席之地；而由於通道較爲狹小，使得會場變得相當擁擠，有點令人喘不過氣來的感覺。這次製作遊戲的參展廠商並不多，作品也大多是先前便介紹過的，因此以下只就一些較新的遊戲，爲讀者略爲介紹一番：

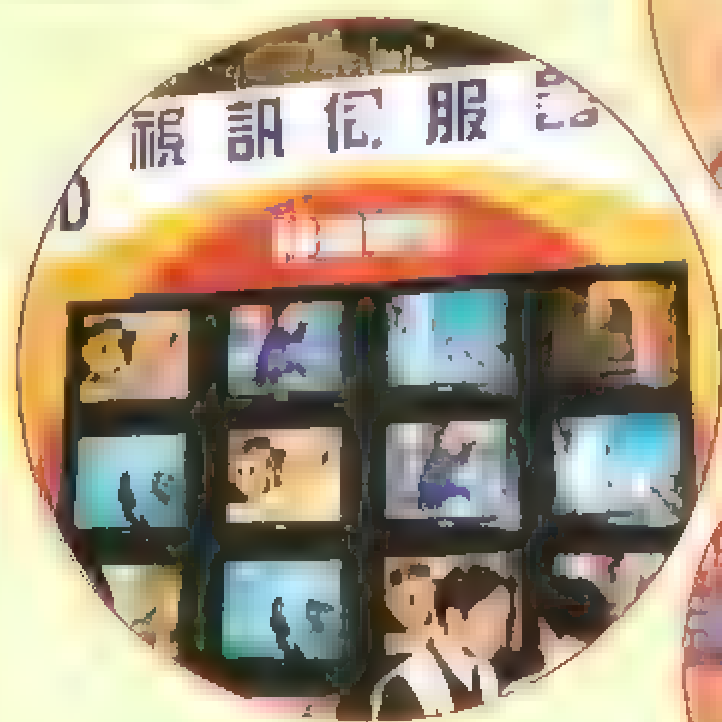
華義國際的『戀愛物語』便是本刊在前幾期曾介紹過的『魔法學園』，在日本可算是一套水準頗高的名作；如今華義國際將其引進並預備改爲中文版，喜歡『純愛手札』或『美少女夢工廠』的玩家，可以期待此款大作。

光譜所推出的各款遊戲，在國內一直都有良好的口碑，而最近欲推出的『精靈的眼淚』，則是一款類似魔獸爭霸的即時戰略遊戲；而另一款『富甲天下 2 』，則是以三國時代爲背景的大富翁遊戲。

世紀縱橫是國內一家頗受注意的遊戲廠商，其製作的遊戲都有相當不錯的水準；其最近預定推出的『三國風雲』也是款即時戰略遊戲，由於精緻的畫面及斜向立體的介面，一直是玩家所注意的大作之一。

大宇的『阿貓阿狗』終於亮相了！這款看似冒險遊戲的 RPG 是曾出過『軒轅劍』系列的 DOMO 小組之最新力作，內容是敘述一個年輕人爲了對抗鎮上瘋狂的貓群，而聯合鎮上的狗兒群起奮戰的經過。畫面頗具 LUCAS ART 某些冒險遊戲的風格，加上使用 3D 模組所製作的背景，其畫面表現相當不俗

；而戰鬥各人物（動物）所使用的攻擊方式，也都具有相當華麗的效果。



彩虹高科技自從引進一系列的國外戰略遊戲之後，也漸漸爲玩家所矚目；這些在國內市場被視爲票房毒藥的遊戲，如今有廠商願意引進，讓不少戰略玩家得以一解長久以來的饑渴。

松崗的『暗黑破壞神』一直是許多 RPG 玩家最期待的大作。其畫面效果非常華麗，而類似『魔界召喚』的 ARPG 介面更讓遊戲頗具看頭；松崗在會場中提供了試玩版供參觀民衆當場試機，以實際體會該遊戲的魅力所在。

第三波繼強勢推出的即時戰略遊戲『終極動員令－紅色警戒』之後，下一個強作便是『三國志孔明傳』。這款SRPG是前陣子頗有名氣的『三國志英傑傳』之續作，在經過一番改進之後，使得遊戲更是來勢洶洶，是款不可錯過的佳作。

資訊文化街是以電腦相關之書籍雜誌爲主的地區，各廠商除了書報雜誌之外，也紛紛上網開站，讓玩家除了現實的紙張之外，還可以從網路上獲得新知。

綜觀此次資訊月展覽，在主題館的佈置上較爲活潑，一掃以往的沉悶氣息，是較爲可喜之處；但由於場地不足，使得不少有意參展的電腦廠商被拒於門外，而規劃上的一些問題，更使得整個會場演變成紛亂的大賣場，而且衍生了一些管理上的死角。希望主辦單位能妥善規劃下次的展覽，讓這個國內最大的電腦展能夠早日具有國外大展的水準，這才是國內民衆之福。

資訊月報導

/ joyho

歌舞伎電玩町

又是新的一年開始，各位也玩了一年遊戲
，現在就讓我加賀桑帶領各位，看看日
本遊戲市場的萌芽與成長，順便也介紹一些日本
特殊的站台，最後當然還有不少好遊戲資訊要介
紹給您哦！我們廢話不多說，就進入吧！

日[illegible]

各位看倌還記得小時候相當流行的一種掌上型
電玩嗎？當年可是風靡了全世界，這款相當簡單的
遊戲機附有時間鬧鈴的功能，原本主要是作為計時
器用，誰知道商人腦筋動得快，而市場反應也很熱
烈，一下子造成了全球性的流行。在這之前，美國
大企業家也曾推出了數款家庭用遊樂機，台灣百貨
公司也有賣，像是阿波羅2代、勝利者遊樂器等，
筆者小時候的過年禮物就有一台阿波羅2代（價格
還很貴，接近五千多元），不過遊戲本身無聊乏味
得近乎智障；但日本人看好這個電玩市場，而紛紛
投入這個處女地，
造成了後來全球性
的超級大產業。世
界上第一個大型電
玩是什麼？有誰知
道？答案就是名為
『碰』的簡單類似
乒乓球的遊戲（如
圖）

『碰』的二代遊戲則是相當風行的『打磚塊』
遊戲，而『打磚塊』遊戲以後的遊戲市場，有好長
的一段時間全是VIDEO GAME（大型機台）的天
下；當時大型機台的風行，甚至引發了日本國內一
百丹硬幣的嚴重短缺現象，那時全日本不管是旅館
、餐飲店、洗澡堂甚至機場的角落，均會放置一兩
台熱門遊戲機種，至於專門店面更是遍佈各地。由
於遊戲越來越好玩，甚至引發了相當嚴重的社會問
題，其中小精靈、小蜜蜂等機台，更是被比喻為惡
魔吃錢機。這種情形直到電腦 APPLEⅡ 與任天堂
家庭娛樂機的出現而改變了， APPLEⅡ 電腦的遊
戲相當豐富，雖然錄音帶的讀取度極緩慢，但因為
拷貝容易而廣為流行，這裡面筆者印象最深刻的遊
戲就是大金剛；至於任天堂那就更不得了，簡直就
是神蹟，一個小小企業成長至營業額與松下電器全
球的營業總額相當，當時風行的馬利歐遊戲，時至
今日仍然一在改版換面的出現。封閉的日本也在此
時做出了抗衡世界轉型 PC 的潮流，推出了 NEC
PC98 系列電腦，完全獨立性的機台與 PC 不相容
，這舉動使得攻無不克的 PC 市場在亞洲市場重鎮
一日本遭到挫折，當時美國人還擔心 NEC PC98
會成為另一種市場性個人電腦機型，甚至先影響亞
洲進而進入世界舞台；如同電器產品一般，先端技
術由歐美發明，最後卻由日本發揚光大。好在天與
願違，台灣方面由於國人的努力，時至今日，早是
世界性電腦生產重鎮；但軟體業則是成就非常有限
，現在市面上流行的一些 98 改版遊戲，有相當多
的數量均是早年的舊遊戲，何時我們遊戲軟體才可
真正進入世界性市場呢？看看日本再想想我們吧！

日本遊戲業界的三多時代

說起日本遊戲業界有一種三多現象，從 1980
年以後，遊戲業界就不斷出現了三種很特殊的現象
，這種現象也使得遊戲產業一度是年輕人畢業後最
想去從事的工作。中國古語說玩物喪志，但在日本
這個國家卻將一些玩物產業發揚光大；我們從他們
的風俗產業、電玩產業就可看出，雖是玩物卻完全
企業化經營。比較起來，中國人就是較大而化之的
態度，想打敗日本創造遊戲軟體王國，就最好能夠
師胡以制胡。底下我們一起看看日本遊戲業界有那
三多現象：

第[illegible]多　多數目的軟體

日本遊戲產業是一個競爭相當激烈的行業，特

別是在 TV 電視遊樂器上，產品販賣的數量特別多；而造成多數目軟體產生的原因，不外乎就是有相當多原非本行業的新公司加入，而在台灣也有相同情形，像電腦圖書業的松崗、第三波等。就拿任天堂紅白遊樂器而言，在1983年時，僅任天堂自己本身供給軟體製造，但隨著市場的打開與擴大，到了 1986 有 37 家公司加入，至 87 年甚至累積至 53 家左右的公司加入，也造成了更多產品的誕生。讀者須注意的，就是筆者僅提出任天堂遊樂器市場的資料，如果連其他 TV 機種、 DOS/V 市場和 NEC PC-98 、 VEDIO GAME 加進去的話，絕對是數量驚人。

由於競爭對手多，也因此產生了一種多品種少量生產的戰略；一般而言，日本的遊樂器軟體市場新產品約有一百萬套販賣的胃容量，但為了避免萬一失敗的風險，而將成本分攤改採製造三套產品，以每套產品三十萬個販賣量為追求目標，這樣自然造成產品數量增加，但同時也有相當多的劣質差勁軟體；台灣的遊戲代理公司就往往代理到一些有漂亮畫面卻無內容缺乏可玩性的產品，或許大家還在學習吧！但消費者可是很精的，好賣跟不好賣的產品，其銷售數量更可達十倍左右的差距，我們在看以下的說明來印證一下吧！ 1983 年左右，在任天堂遊樂器市場上僅有 9 套遊戲軟體左右；到了 1986 年激增至 111 套左右， 1987 年一年中更暴增至 181 套左右，但事實上這麼多的產品反而造成了市場的混亂，消費者的無從選擇，連帶地盜拷問題也產生了不少；曾有一位服務於日本遊戲業界的日本朋友很自豪的告訴我說，目前在日本絕對不會跟台灣一樣還有拷貝的問題，但事實上筆者就親眼在秋葉原某棟大樓的二三樓內看見了盜拷的 PC 遊戲軟體，更誇張的是居然是盜拷台灣生產的美國公司遊戲軟體，但不可否認的，比起台灣，日本商人要自律多了。

第二多 多機種的硬體

軟體數目會多，當然絕不可能只靠任天堂或 SEGA 或 PC 機器任何一方單獨的功勞。事實上，從 80 年代隨著遊戲設計公司的增加與新技術的誕生，像是 CG 或程式上，再加上相當活躍的市場行銷戰略，帶動整個遊戲產業的氣氛，消費者目光也紛紛投入此中，這一度使得秋葉原一些電器商店改販賣遊戲產品，遊戲硬體的增加可由以下看出：1986 年 2 月任天堂發表了超任磁碟系統的機器，到了 1987 年 11 月日本電器（ NEC ）的 PC ENGINE發表，緊接著 1988 年 10 月SEGA的 MEGA DRIVE 登陸市場，結果呢？超任立刻推出 GAME BOY ，SEGA 也不甘示弱地推出了 GAME GEAR 等攜帶型遊樂器；而為了更多的遊戲容量考慮，日本電器和SEGA更推出了 CD ROM DRIVE。身在這個產業中，你才會了解什麼叫做玩遊戲玩到厭惡，什麼叫做遊戲暢銷引發的社會問題，這與 PC 上的 DOOM 遊戲一樣，上班族用公司網路玩 DOOM 造成網路大塞車、工作無效率，這類新聞曾幾何時也由 TV 機台轉移至 PC 機台上了。

在可預見的未來， PC 與 TV 機台（家庭電視遊樂器）、 VIDEO 機台（大型遊戲機台）必將鼎足而立；經由網路連線的推波助瀾，這種風暴會是一種必然，但或許以後的遊戲會更重視人與人之間的關係。另外隨著次世代機種的加入，像 PLAY STATION 、 SEGA SATURN、3DO 、任天堂 64 等新機種的重新洗牌，市場也有所改變，而 PC 上 WIN 95 作業系統的發售，更一改日本這個 PC 市場秩序；到了現在，商店已不願再販賣 DOS/V 的遊戲了，幾乎所有的軟體必定支援 WIN 95 作業系統。最近台灣企業的資訊龍頭－宏碁電腦也推出了家庭育樂用平台 ACER EDEN 機台，可使用現成附送的五十多套 PC 光碟，也可看 VIDEO CD 與網路連線的前景；在今年的電腦展上，就見到日本企業人士相當關注此機台，但筆者因為未曾使用過，也無法替各位報告。

第三多 多行業的加入

遊戲業界中的另一現象，就是有著不同行業別的公司參與，最近這幾年更是相當廣泛，比方說 SEGA SATION 的機器，在日本除了SEGA本身製作外，更有日立公司生產完全相容的機台，這情況在遊樂器機種從 16bit 進化到 32bit 時更是明顯，我們會在最後列一張表來說各陣營主要投入公司。值得一提的，就是松下電器的 3DO 機種更是網羅了美國著名的大型公司，如 AT&T 、 TIME WANNER 等知名企業，這種現象就說明了一個重點，那就是遊戲工業絕對是一種國際性事業，以任天堂而言，至 1988 年在海外就擁有七百萬台的驚人銷售記錄。我們今天並不是要討論 TV 遊戲，而是因為在如今有太多的好遊戲，已紛紛從 TV 機台轉至 PC 機台上，或者從 PC 機台上轉移至 TV 機台；老實說效果不一定保持原來的水準，可是很肯定的一點，就是有相當多的移植產品都有著不錯的賣點與市場銷售佳績；各位玩家玩過WIN 95上的音速小子、 VR 快打、餓狼傳說沒有？你不得不佩服 PC 軟體的進步，真是日新月異，天天在進步，說是遊戲帶動 PC 機器和軟體工業，也並不算太過分的說法。到現在不管日本或台灣市場，對於遊戲市場仍有著相當的市場胃容量，而以往頗領風騷的多媒體，到現在已慢慢淡化許多，就連

3DO 二代機種，也幾乎以遊戲作主打，至於最近微軟投入遊戲軟體的開發這種舉動，更令市場專家吃一驚；我們姑且不論遊戲好不好玩，但以後的市場必定更加熱鬧不過。一般而言，在國際性事業上絕對會是大企業領導的局面，至於區域性市場，則小企業尚可翻雲覆雨一番，類似 DOOM 紅遍全球的故事，則說明了軟體工業的賭性相當重－特別是遊戲軟體。

綜合以上所言，未來的遊戲產業在新的一年，將會是一個相當蓬勃而且有生機的市場。

右方列表是全球重要遊戲機台的旗下陣營，很不幸的台灣的敦煌機台已休息。

PLAY STATION 陣營	SONY COMPUTER 柯拿米 拿姆科…	SATURN 陣營	SEGA 日立 YAMAHA …
3DO 陣營	3DO 松下電器、三洋 金星、東芝 IBM、ARM、 AT&T MOTERLA	任天堂 64 陣營	任天堂 TNN 東寶 …
GEAGA 陣營（歐洲生產之遊樂機台）	ATALY	PC FX 陣營	日本電器
POWER PLAY 陣營（歐洲生產之遊樂機台）	BONDAI APALY	NEO GEO 陣營	SNK

日本[illegible]

產業與業界事實上是兩種意思，一般人很容易混淆；所謂產業就是一種行業的整體性，屬於長期寬廣的商業市場結構；而業界則是產業當中的一些公司組織，或其中的市場行為。底下我們就看看未來的日本遊戲市場會是如何？

希望的日本遊戲產業

綜觀而言，日本遊戲產業是充滿希望的。雖然日本也陷入不景氣的泥沼中，但由於遊戲是國際性的產業，加上新產品絕對會充滿著新魅力，而遊戲軟體另一特點，就是永遠沒有產品的發展的界限，新技術的導入就會帶來新的企劃案。我們看看目前的 3D 遊戲發展，在看看網路遊戲與虛擬實境（VR）的發展，將來勢必會有一些類似網路創世紀的遊戲站台紛紛設立，人們也將因此而投入一個完全不同於現實生活的世界。由於新技術的發展、新人才的培養及市場的越來越進化，我們有很好的理由相信，接下來會有著很好的市場發展。至於台灣產業較令人擔心的，就是大補帖的問題；大補帖使得遊戲市場大亂，現在形成了超級好遊戲大賣，普通遊戲則銷售奇慘。為了能玩到更好的國產遊戲，大家還是多支持合法正版的產品吧！

日本遊戲業界的問題點

至於日本遊戲業界則是令人相當失望，最近的一些作品不斷是舊瓶新裝，缺乏魅力及吸引力，一些粗製濫造的遊戲也充斥著市場；至於色情電玩，更是瀰漫著 PC 遊戲市場，反觀任天堂或SEGA、PLAY STATION就有著相當的審核法規，而 PC 業界則不斷瀰漫著短時間低成本製作的賭博產品。

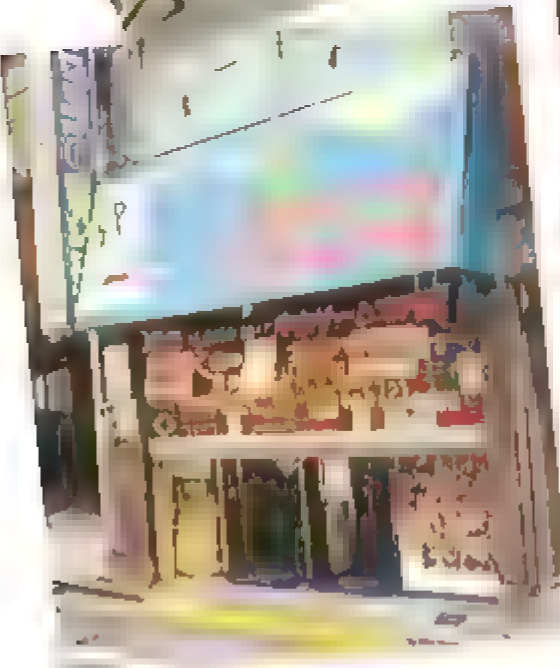
就國內遊戲公司一般而言，製作一套遊戲最少需要半年以上，但日本公司絕對有辦法在四個半月左右設計好並生產出一套上市產品，夠快吧！比較過設計流程後，你就會了解這是理所當然的；台灣的遊戲業界似乎也陷入了一種困境中，許多公司紛紛收起來，甚至一些大公司也縮減廣告預算，或者萌生收攤的念頭；市場的不活躍、行銷的無力，勢必使消費者投入盜拷市場中。好產品需要造勢，普通產品更需要宣傳，至於造勢，千萬別只迷信送贈品，那事實上並非銷售影響主因，用心而努力的介紹產品，吸引消費者注意產品，才是決定產品銷售優劣與否的關鍵。

日本[illegible]

上面講了一些日本市場的有關事項，但我們接下來要告訴大家的，就是有機會去日本玩時，該到哪裡去買電玩軟體？相信大家必定知道就是東京的秋葉原，那萬一你是去大阪呢？大阪哪裡有大賣場呢？答案就是日本橋，但是真的有採購電玩產品時，建議還是去秋葉原，只因為秋葉原是全亞洲最大的電器商店街。底下我們就看看秋葉原的各項資料吧！

秋葉原的由來

現在的秋葉原呢，其實在日本江戶時代是一些下級武士和浪人所居住的地方，當時這地方被人稱做是江戶時代火災與打架最頻繁的地方， 1869 年這裡又發生了一場相當大的大火災，由於科技的落後及滅火的延遲，竟導致了幾千坪以上的木造房子全部燒毀。當時的明治政府為此而設立了鎮火神社，同時重新劃分當地行政區，設立了鎮火原社區，而鎮火神社後改名成秋葉神社，所以在日本有時還可聽見人稱 AKIBA ，就是秋葉原（ AKIHABALA ）的簡稱。到了 1890 年，更有一條鐵路從上野延



伸至此，車站名就因此訂下了秋葉原，便一直沿用至今。事實上從 1951 年開始，此地就已經慢慢地轉形成大型商店街了，當然那時可能是賣一些民生用品吧！

秋葉原的交通

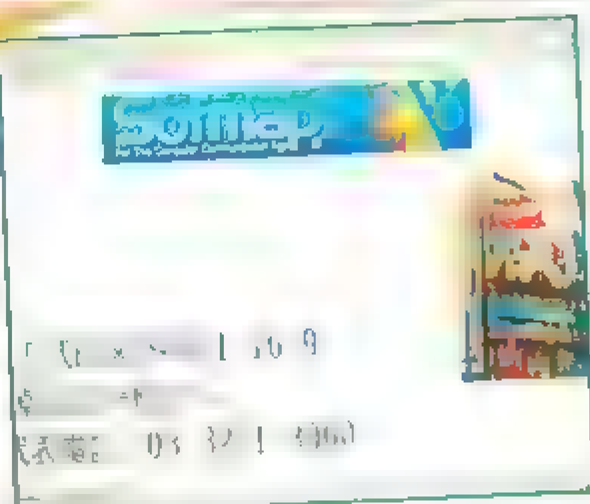
去秋葉原最好的方式，就是坐山手線或中央線電車；如果你從新宿坐電車，切記要改坐中央線電車，因為那是最直接最快速的方式。如果從東京呢？那就要改換山手線了；萬一你實在搞不懂方向，不論身處何地，只要想辦法坐上山手線，保證繞得到秋葉原車站。底下我們就在看看秋葉原的地圖吧！

秋葉原的地圖

在秋葉原街上不論何時去，均可看見相當多的人群（指營業時間），這其中有學生、外國觀光客和上班族，我們希望這張地圖會對你有所幫助，去秋葉原時如果沒時間好好逛，選定以下幾處就沒問題了。

SOFMAP

一個相當大的連鎖店販賣電腦軟硬體、電視遊樂器軟硬體、中古機器軟體、音樂產品、電腦圖書攻略本等等產品。

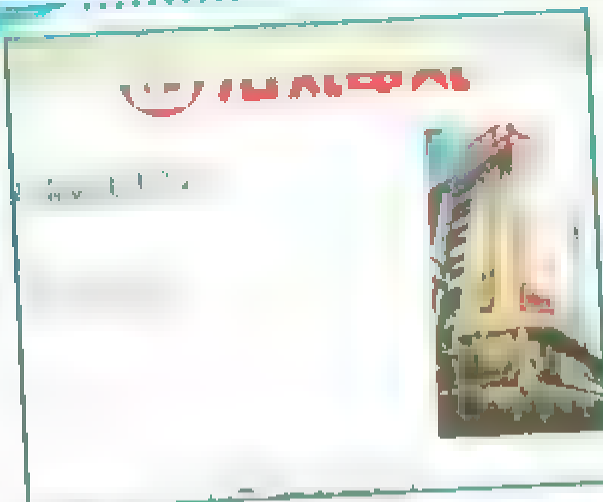


T-ZONE

大型電腦連鎖百貨公司，產品與SOFMAP 頗雷同，但它不賣中古品同時對於電腦機器，它有著更完整更方便購買的擺設。

泰一電器 & 石丸電器

日本最大的電器百貨公司。



虎之穴

一家小店，位於在二樓，無馬賽克的錄影帶或 GAME 的販賣盜版的軟體都可在此發現；但是不方便標出所在地，提示是在 SOFMAP5 號店的附近。

大型秀展最頻繁的展出地—海濱幕張

事實上日本的一些電玩展或電腦展最常舉辦的地方，就是秋葉原展場、新國際展場與海濱幕張展場，其中海濱幕張的展場，更是利用率最高大型秀展的舉辦處。今年的東京 E3 秀就在此地舉辦，而每年的任天堂秀、東京玩具秀、應用電腦展 NEC 98 展也皆是在此。由於篇幅有限，加上筆者資料未放身邊，僅簡單描述一番交通方式供參考。

■秋葉原展場－交通同上秋葉原的介紹。

■新國際展場－坐山手線電車至濱松町，再改換水上巴士至新國際展場。

■海濱幕張展場－稍微麻煩一些，由東京坐總武線至舞濱，再改換京葉線至海濱幕張（但因為東京車站太大了，第一次去一定要買導引手册，本資料僅供參考）

SEGA 新遊樂場的電玩夢幻園

如果你去了東京，就千萬一定要記得去 SEGA 新遊樂園，裡面有著外面尚未上市的電玩機台外，更有著超大型賽車或戰鬥機的豪華遊樂機台；筆者走遍台灣及美國也未曾見過。最值得一提的就是 VR 探險遊戲，裡面的 VR 影像由於是大型機器配上 VR 眼鏡，玩起來絕對令你大呼過癮。交通則相當方便，從台場海濱公園車站徒步行走守約兩分鐘即到，入場卷更便宜，只需日幣五百円。服務電話是 03-5500-1801 。

日本本土新鮮好玩的 WWW 站台介紹大放送

底下是一些日本最近知名 GAME 、 MUSIC 、MOVIE 、 SEX 、COOL 等發燒站台的介紹，一起上網吧！

ak1 －秋葉原與日本各地方的電腦相關產品販賣集散地的介紹網站。

ak2 －秋葉原購物用專門的網站，包含了

各商店的介紹與餐飲停車場等相關訊息。

asahi －朝日新聞的網站，懂日文的人相當方便

friend1 －交友站台，還有各種照片，其中甚至有要求 SM（特殊性行爲）爲友的訊息，日本人眞嚇人。

friend －同上另一好玩的交友站台。

gonfu －少林寺拳法的站台，不知台灣有沒有中國功夫的站台。

kabuki －專爲外國人介紹歌舞伎文化的站台，有英文與日文。

myway －日文版的八柱算命。

news －可聽新聞的站台，有日語與英語發音，而且專鎖定高科技新聞。

ninja －介紹忍者的站台，包含古代訓練忍者的介紹。

shower －爲了喜歡洗溫泉的人而設立的網站，有全國各地溫泉的資料。

yahojp －如果你懂日文，想找尋更多新鮮網站，那這個在日本設立的 YAHO 日文版會相當方便。

GAME

444 －網路上的四川省 JAVA 遊戲站台，分數高還可簽名。

GAMECHANG －修改 TV 遊戲的指導站台。

KAIL －網路連線遊戲站台。

KOEI －光榮遊戲公司的站台，內容很豐富，包含有最新遊戲 WIN95 版的水滸傳介紹，很不錯的遊戲。

NINETO64 －任天堂 64 軟體的介紹站台。

NINETOFF －任天堂公司的網站。

OLDGAME －一些日本以往舊遊戲的介紹。

SEGAOFF －SEGA 公司的網路站台

GIRL

MODEL －模特兒的介紹網站，照片精彩不說，還可寄 E-MAIL 給他們。

KISS －東京目前夜晚相當 SEX 的節目，由飯島愛主持，台灣的 Z 頻道也有播出。

MUSIC

ANS －安室奈美惠的 HOME PAGE，看了才知道安室奈美惠僅 158CM 。

JOJIN －酒井法子的 HOME PAGE，還有新歌的試聽。

FUGI －日本富士電台的 HOME PAGE，包含了很多藝人的介紹與新聞。

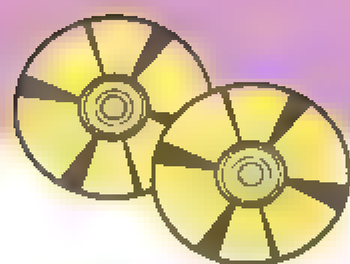
KALAOK －強力推薦裡面內容豐富，在日本很紅的站台，其中的 MIDI 播送更可一聽新舊歌曲。

日本遊戲產業的未來

說起來你或許不相信，日本遊戲公司 KOEI 最近在中國大陸的北京軟件公司，不僅遭到罰金處罰，更是有可能面臨歇業的處分。爲什麼呢？原因是『提督之決斷』這遊戲有誇大軍國主義、歌頌日本海軍的嫌疑；而 KOEI 公司在台灣或亞洲市場暢銷的三國志系列 GAME ，在歐美也未見暢銷。我們爲什麼要談這些呢？原因就是未來的國際性市場將會是越來越國際化的產品出現，類似 VR 快打、DOOM 類型的不明顯國界性分別的遊戲，將是市場一種主流。這點或許是可供遊戲設計公司參考參考吧！

另外隨著國際性市場－特別是亞洲市場的蓬勃，位居亞洲第二排名設計能力的台灣，勢必將吸引相當多的日本商人來台灣設立分公司；就筆者所知，這種趨勢不僅日本如此，連美國的 EA 公司也前來台灣設立了分公司。仔細研究到底，也幾乎都是著眼於未來的大陸市場，畢竟台灣人在設計能力或商業概念上均優於大陸，而大陸的廣大市場扣掉邊疆落後地區，光光幾個大城市加起來，也有著相當大的市場量；這種早卡位的做法，就很類似當初智冠經營台灣市場的做法，或許很有道裡吧！筆者只希望在不斷的合作中，廠商能有眼光提升自己的技術能力及國際行銷能力，否則當製造業紛紛轉移大陸東南亞時，這種智慧型軟體工業也必然因趕不上時代，而淪入台灣市場本身的惡性廝殺。

另外頗值得玩味的，就是遊戲市場的紛紛降價銷售；到了今年不知會暫停否？從 PS 與 SS 主機的削價競爭，看出似乎戰火味頗濃的。 PC 軟體雖然維持一般性價格，但店家的折扣卻相當大動作，不景氣時高價位消費性產品或許較難銷售吧！行文至此，我們仍很肯定的說，就是在接下來的一年遊戲市場，似乎仍是歐美與日本的天下，至於台灣入主世界的機會呢？套句　國父的說話：『革命尚未成功，同志仍須努力』。



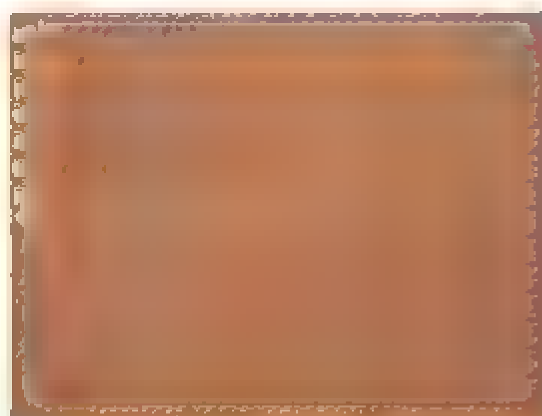
MegaDisc目錄索引

本期所附贈光碟共有二片，一爲 MegaDisc，內容爲遊戲試玩版及展示用的 DEMO SHOW，讀者可自行選擇安裝使用；一爲青春熱力碟，內有五名校園美少女之交友介紹，有意與這群嬌嬌美少女交朋友的讀者，請將您的信件寄自：高雄郵政 18-69 號信箱。

1 如何使用MegaDisc

- 將本期附贈的 MegaDisc 放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如 D。
- 鍵入執行指令 SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。

- 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。
- 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。
- 在 CG 圖書館、草藥農場、PATCH 專欄中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可秀圖或將 PATCH 載入硬碟。



- 附註說明：

①若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的 UNIVBE.EXE 驅動 VESA 模式。若驅動 UNIVBE 後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。

②在介面中執行遊戲前，請先驅動 EMM386 或 QEMM等記憶體管理程式，若因記憶體不足而跳回，請離開介面在 DOS 下執行便可正常。

③若使用圖形介面無法正常運作，可改以 SSWM.EXE 來執行簡易版文字介面。

④本光碟內所有之試玩版、展示及 PATCH，皆爲 SHAREWARE 或由設計發行公司合法授權，使用者請勿擅意修改程式內容。

- 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或 Esc 即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如 C：\GAME\F22。

安裝：安裝試玩或展示版到硬碟中。

說明：線上查看說明檔。

執行：直接由介面中執行。

下一頁：切到下一頁的內容。

上一頁：切到上一頁的內容。

回主選單：回到選各區的主畫面中。

2 如何使用青春熱力碟

- 將本期附贈的青春熱力碟放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如 D。
- 鍵入 PLAY.BAT 可執行 320 × 200 解析度的影音播放程式。
- 鍵入 PLAY2.BAT 可執行 640 × 480 解析度的影音播放程式。
- 鍵入 PLAY3.BAT 可執行 320 × 200 解析度的影音播放程式（適用於規格特殊之 VGA 顯示卡）。
- 播放程式啓動後，即可觀賞光碟內容，欣賞途中如欲跳離可按 Esc 鍵離開。
- 硬體需求：

適用機型	486 以上
記憶體	4MB
顯示模式	SVGA
支援音效	SB 音效卡
光碟速度	4 倍速以上

Lose Your Marbles

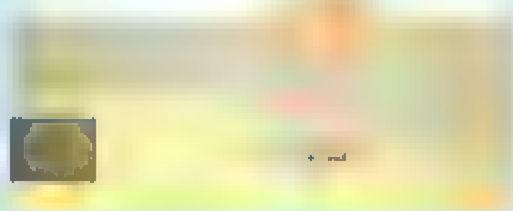
國外發行：Segasoft
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486-66 以上
安裝程式：\LYMARB\LYMARB.EXE

音速小子

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
適用機型：486-100 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\SONIC\SONIC CD.EXE

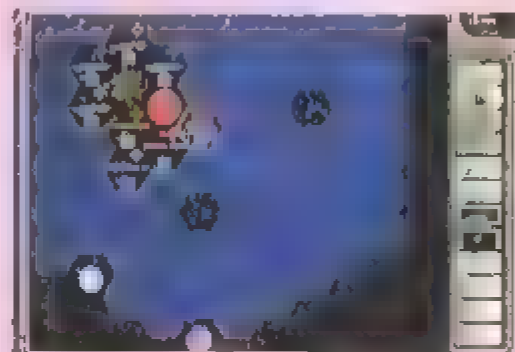
機甲爭霸戰 II ：傭兵啓示錄

國外發行：Activision
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K/M/J
適用機型：486DX2-66 以上
安裝程式：\MERCDEMO\MERCDOWN.EXE



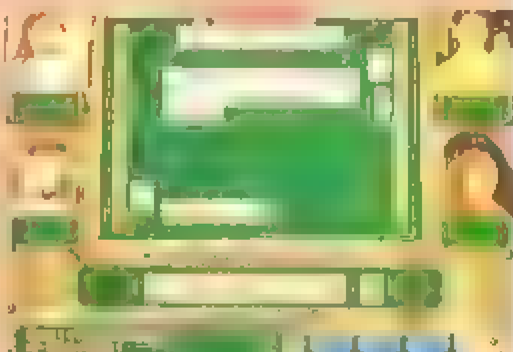
星際元帥

國外發行：SSI
國內代理：第三波
遊戲類型：策略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/G
適用機型：PENTIUM 以上
操作界面：M
安裝程式：\SGDEMO\SETUP.EXE



Win 麻將 Net

設計公司：捷友科技
發行公司：智冠科技
遊戲類型：博奕
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
操作界面：K/M
適用機型：486 以上機種
安裝程式：\MJ\SETUP.EXE



蜘蛛人：不祥的數字

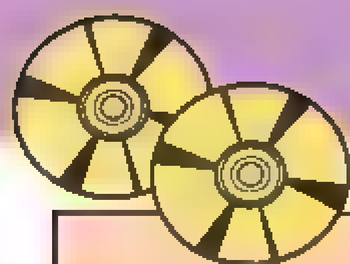
國外發行：Byron Preiss
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
記憶體　：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：K
使用平台：WIN3.1/WIN95
適用機型：486DX-33
安裝程式：\SIXDEMO\SETUP.EXE

古老卷軸 II ：匕首雨

國外發行：Bethesda
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
適用機型：486-66 以上
操作界面：K/M
安裝程式：\DAGLITE\DAGDEMO.EXE

F-22 雷霆戰機

國外發行：NovaLogic
國內代理：松崗
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：V/SV
支援音效：S/M/P
適用機型：486-33 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\E22DEMO\INSTALL.EXE



古墓奇兵

國外發行：Virgin
國內代理：第三波
遊戲類型：動作冒險
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
適用機型：PENTIUM-60 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\TOMBRAID\TOMB.EXE

Ace Ventura

國外發行：7th Level
國內代理：未定
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版
記憶體　：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/G/M
操作界面：K/M
使用平台：DOS/WIN95
適用機型：486-66 以上
安裝程式：\ACEDEMO\ACEDEMO.EXE

VALHALLA

國外發行：Anarchy Enterainment
國內代理：未定
遊戲類型：格鬥
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：V
支援音效：S/M
適用機型：486-66 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\VAL\VAL.EXE

Rocket Jockey

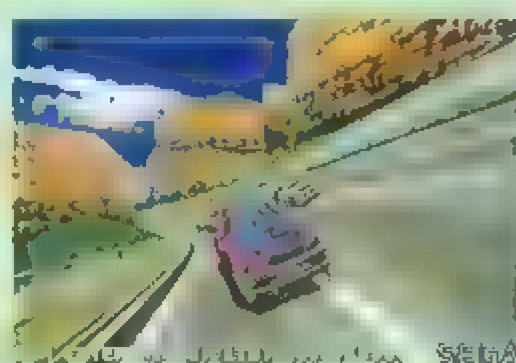
國外發行：Sega
國內代理：鼎昌
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/G
適用機型：PENTIUM-60 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\DAT\INSTALL.EXE

War Diary

國外發行：Trigger Soft
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/G
適用機型：486-100 以上
操作界面：M
安裝程式：\WARDIARY\GAMEDEMO.EXE

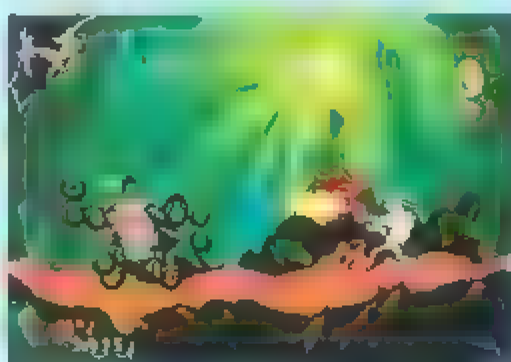
Daytona USA

國外發行：Sega
國內代理：鼎昌
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體　：16MB
顯示模式：V
支援音效：S
適用機型：PENTIUM-90 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\DAYTONA\DAYTONA.EXE



蚯蚓吉姆（Earthworm Jim）

國外發行：Playmates Interactive
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
適用機型：486-66 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\EWJ\EWJ.EXE

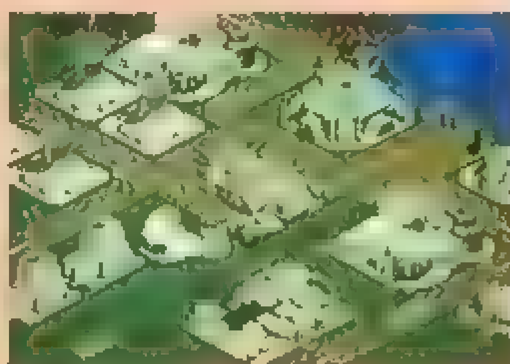


王牌四分衛

國外發行：Acclaim
國內代理：英特衛
遊戲類型：運動
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體　：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/G
適用機型：486-66 以上
操作界面：K/M
安裝程式：\QBC97\QBC97.EXE

Fallen Haven

國外發行：Interactive Magic
國內代理：未定
遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：M
適用機型：486-66 以上
安裝程式：\FHDEMO\FHDEMO.EXE



Virtua Squad

國外發行：SEGA
國內代理：鼎昌
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/G
適用機型：PENTIUM-60 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\VSQUAD\VSQUAD.EXE

Full Tilt！2

國外發行：Maxis
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
適用機型：486以上
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：K
使用平台：win3.1/WIN95
安裝程式：\FT295NDX\SETUP.EXE

狂風沙

國外發行：Byron Preiss
國內代理：未定
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體：12MB
顯示模式：SV
支援音效：S/G/M
操作界面：M
適用機型：PENTIUM 以上
安裝程式：\WW\SETUP.EXE

Looney labyrinth

國外發行：Starplay Pinball
國內代理：未定
遊戲類型：益智
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
記憶體：8MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
適用機型：486-66 以上
安裝程式：\LLW95\LLWIN32C.EXE

勇者泡泡龍

設計公司：龍愛科技
發行公司：龍愛科技
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486以上
記憶體：4MB
顯示模式：V
支援音效：S
操作界面：K
安裝程式：\BUB\PLAY.EXE

毀滅大賽車（Destruction Derby 2）

國外發行：Psygnosis
國內代理：未定
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體：8MB
顯示模式：SV
支援音效：S
適用機型：PENTIUM-75 以上
操作界面：K/J
安裝程式：\DD2DEMO\DD2DEMO.EXE

雲絲頓賽車 II

國外發行：Sierra
國內代理：第三波
遊戲類型：賽車
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
記憶體：16MB
顯示模式：SV
支援音效：S/M/P
適用機型：PENTIUM 以上
操作界面：M
安裝程式：\N2DEMO\N2DEMO.EXE

和枯燥的單人版電腦麻將

網路麻將終於應運而生……

有別於市場主流的異色麻將。

INTERNET & LAN

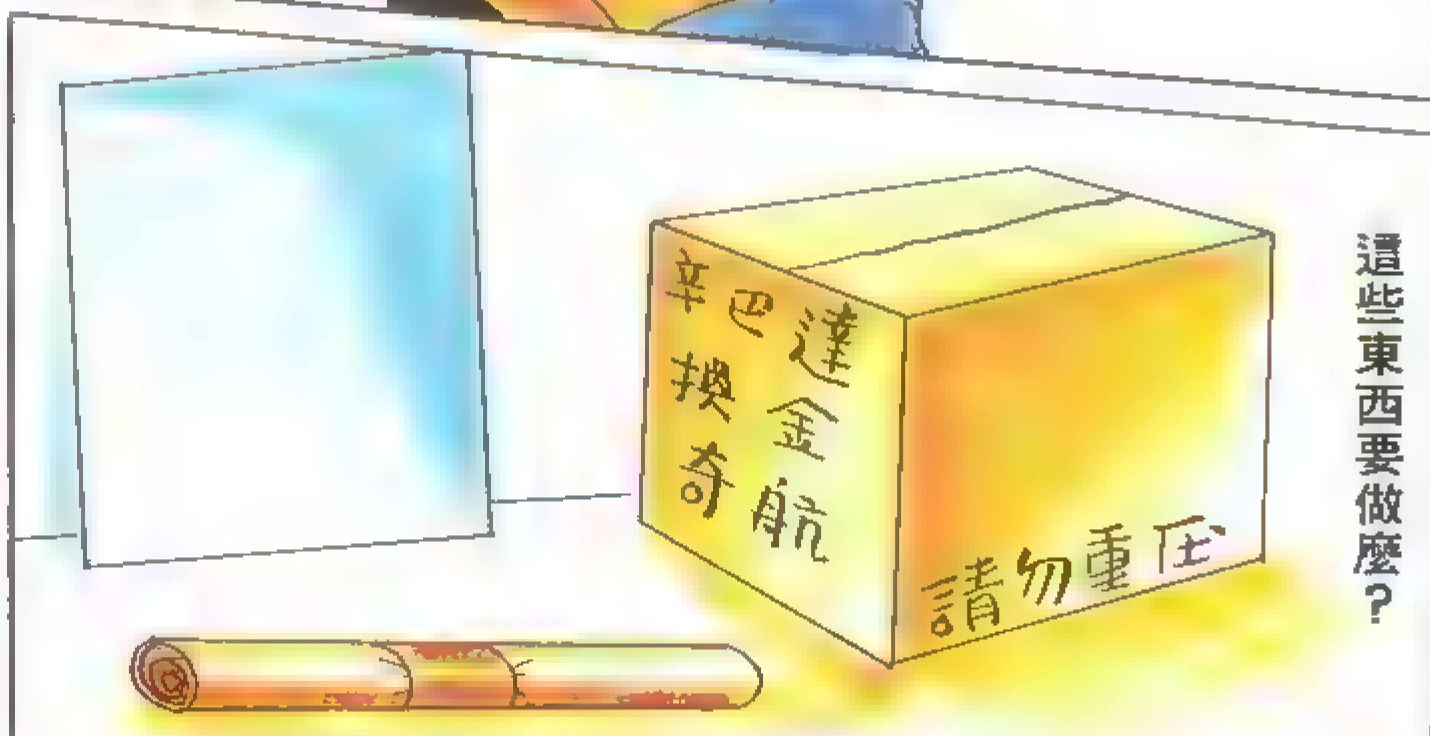
新衛星？

WIN麻將NET 開發秘辛 X-FILE

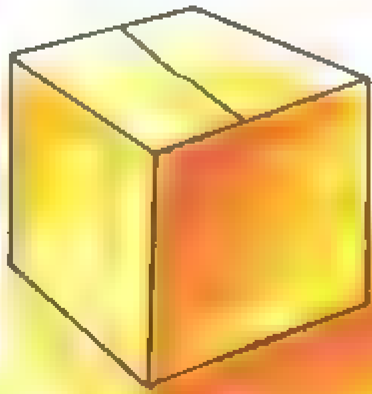
KENDRICK 1997

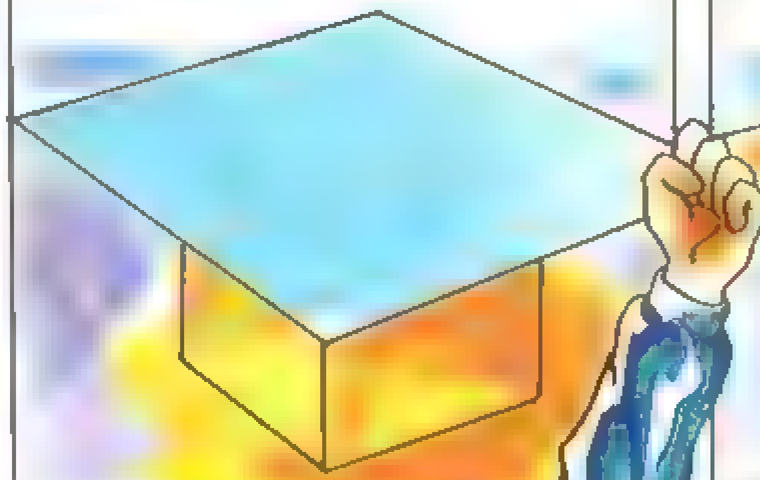
相信每個人都遇過類似的情形

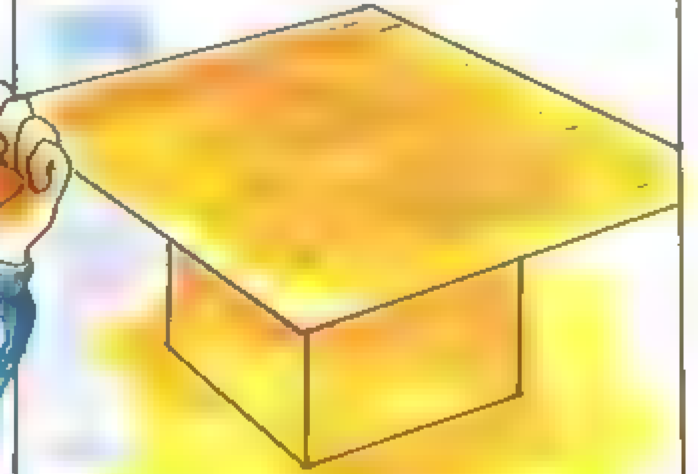
若是能透過網路打麻將……



企劃甲







打麻將!

大家日以繼夜地打了不知幾天…

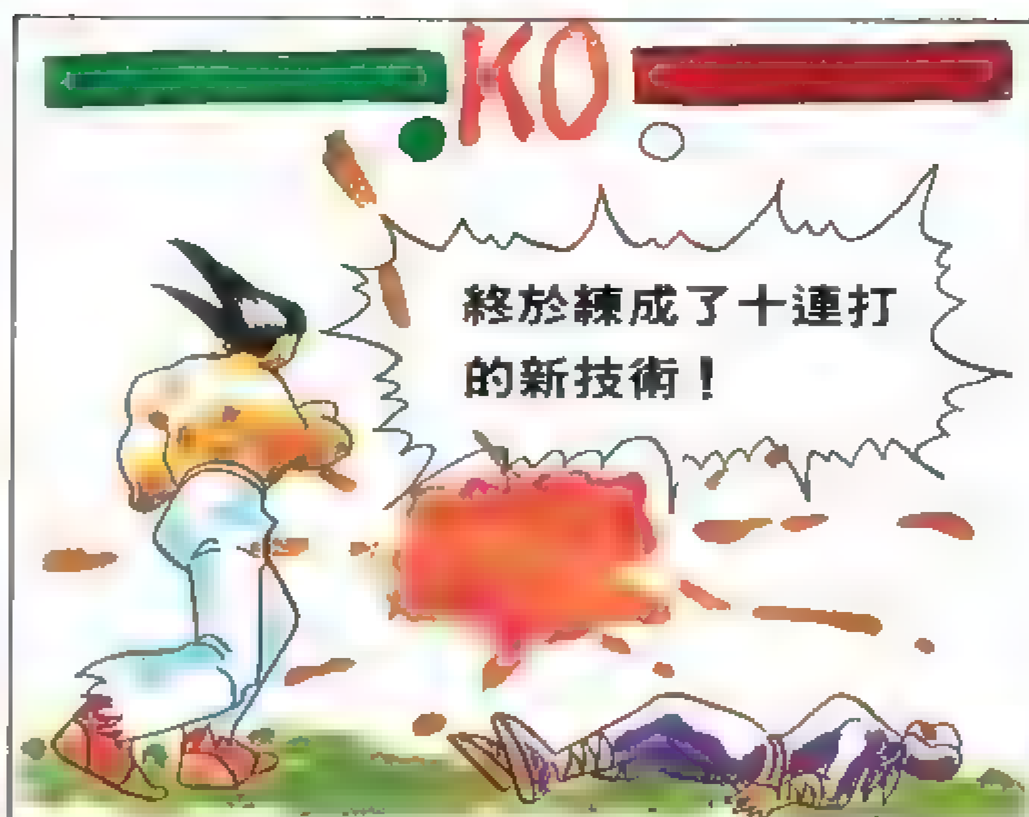
我們接獲密報
有人 在此聚賭!

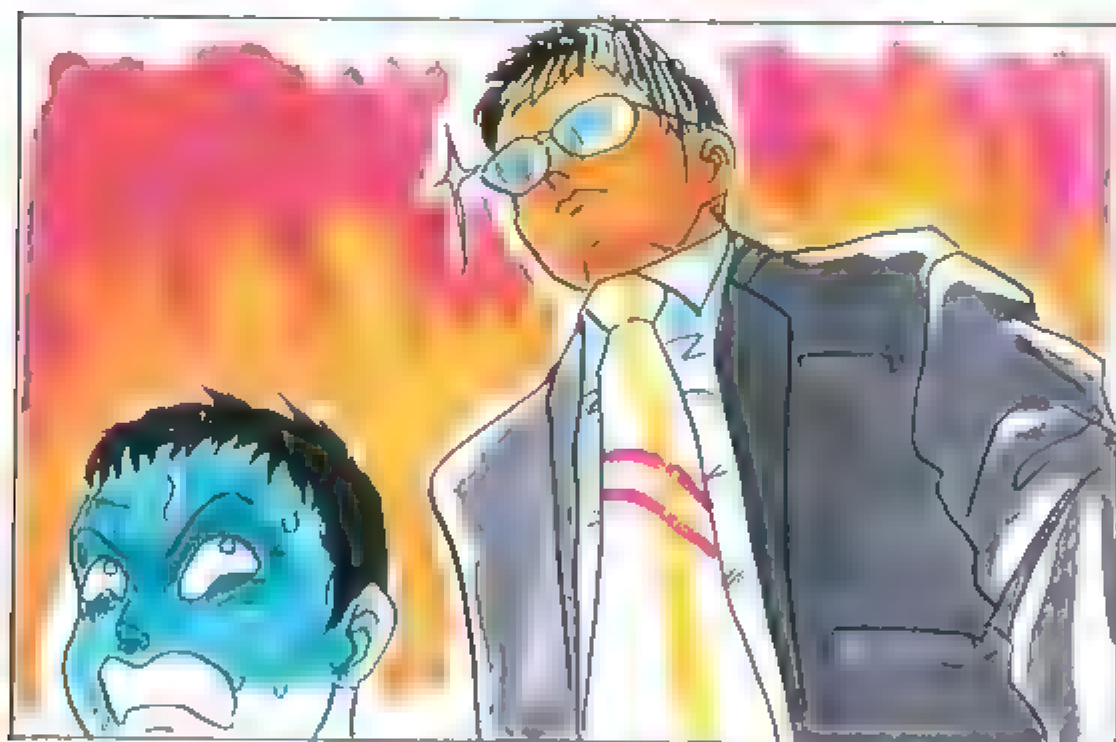
有什麼話，
到局裏
再說吧!

我們真的是
軟體公司啊!
冤枉啊…

Boss →

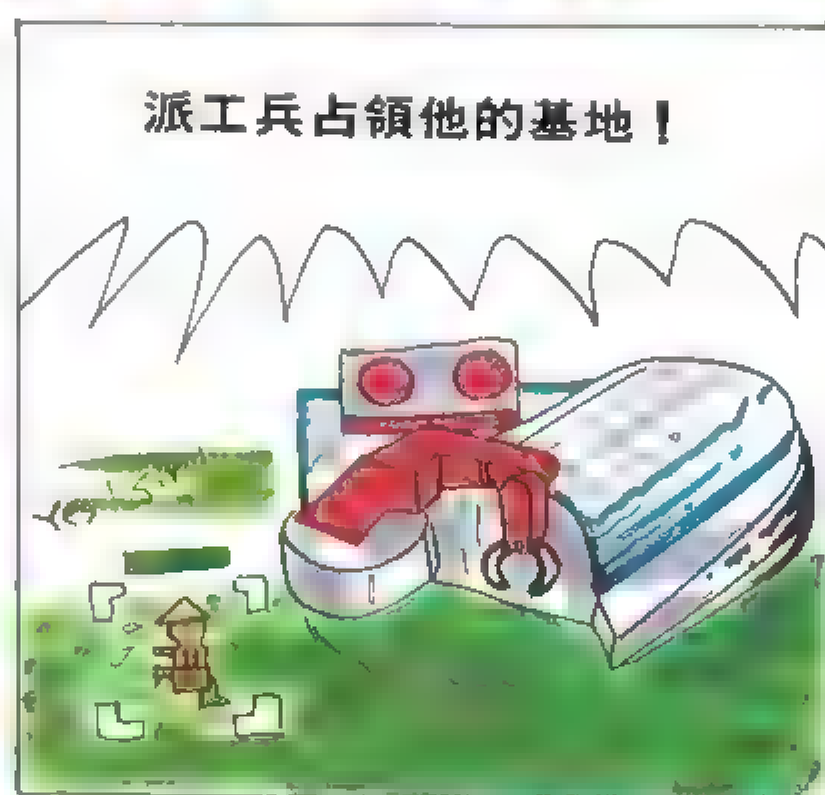
爲了遊戲品質，必須研發新技術！





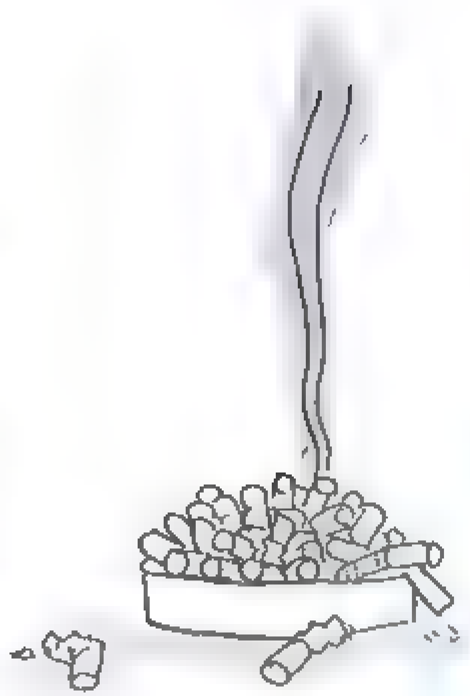
爲了遊戲品質必須不斷討論，交換意見

遊戲策略会議

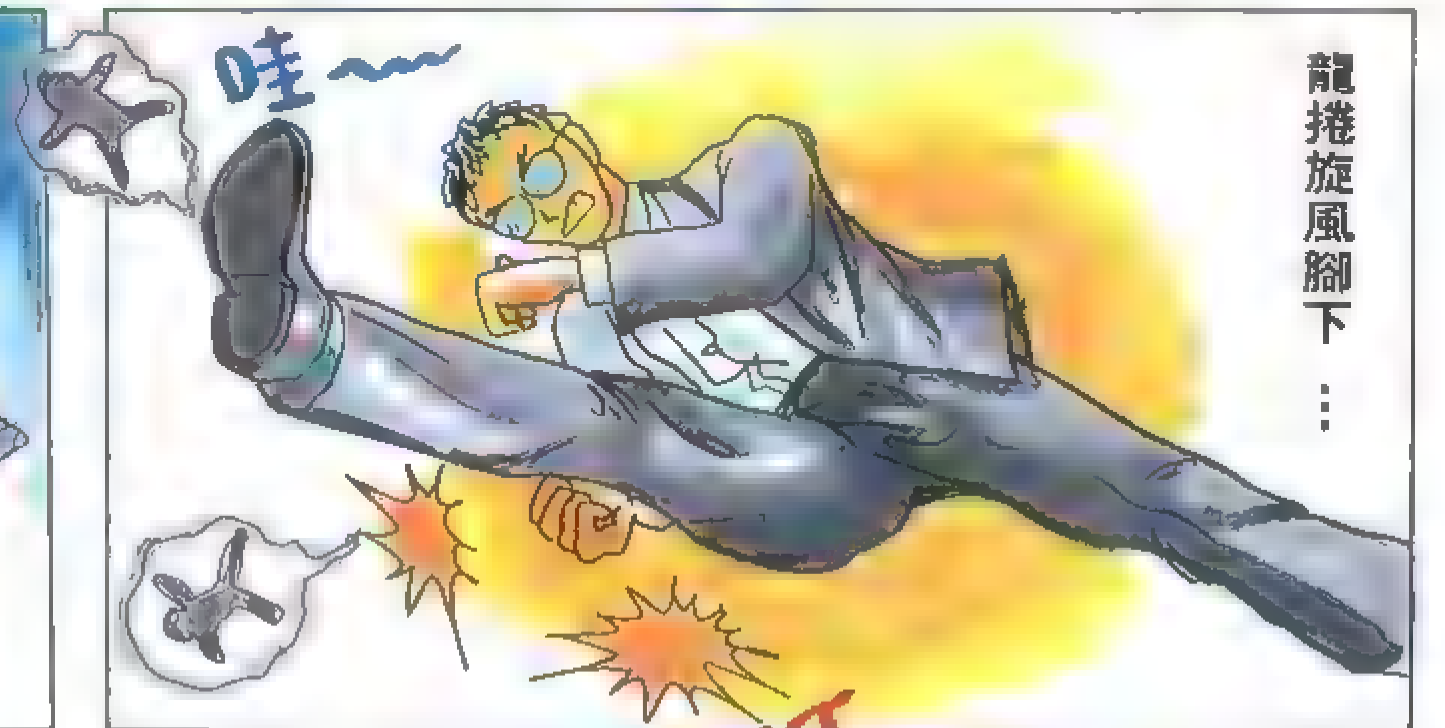


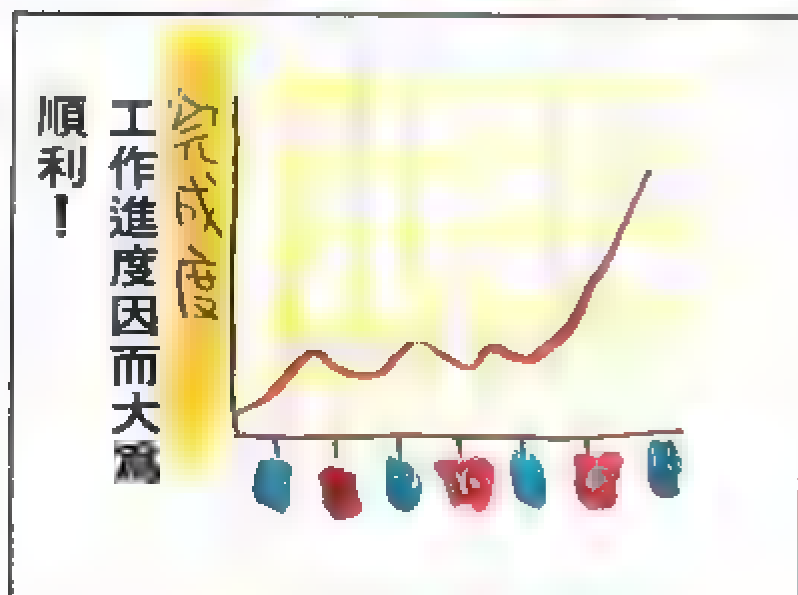
漫長的會議終於結束了，大家決定由企劃R上網路蒐集資料…

企劃R日夜不停地自網際網路下載資料，但是他似乎有些誤解……



就在老闆的鐵拳之緊迫盯人的催促下





麻將96 NET

對了！有人或許發“96”不見了！

那當然了！因為“96”已經過了嘛！哈哈！

Fin

遊戲特色

*七個時代劇本，讓你體驗三國精神

*絕對人性化的操作界面，易學易懂好控制

*深刻雋永的人物描繪，刻劃三國英雄人物的生命力與傳奇性

*細膩豐富的指令群，一統中原靠智慧

*多樣的戰場設計，地形氣候要注意

*五花八門的作戰計畫，佈下天羅地網陷敵軍

*３Ｄ棋盤式的戰鬥畫面，調兵遣將展威風

*招式精妙的武將對決，變化莫測氣象萬千

*中國風味濃厚的配樂，似夢似幻三國情

金庸群俠傳
海內外熱情擁戴
『金庸群俠傳』
的同胞們，謝謝你們！